K PRESENTA I GIOCHI PS2 • DRIVER 2 • F1 2000 • TONY HAWK'S 2 • LA SOLUZIONE DI RAYMAN 2

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION

PLANET PLAYSTATION

www.gamearena.it



OLTRE 50 GIOCHI
Solo 4.900 LIRE

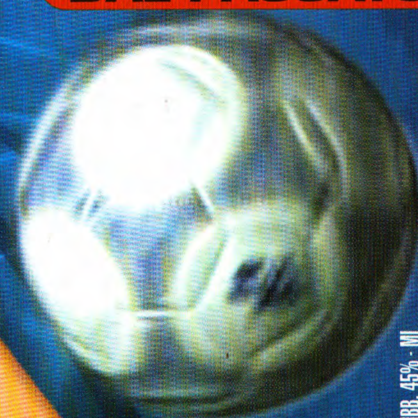
100% INDIPENDENTE
Anno 2 - N. 11 novembre 2000



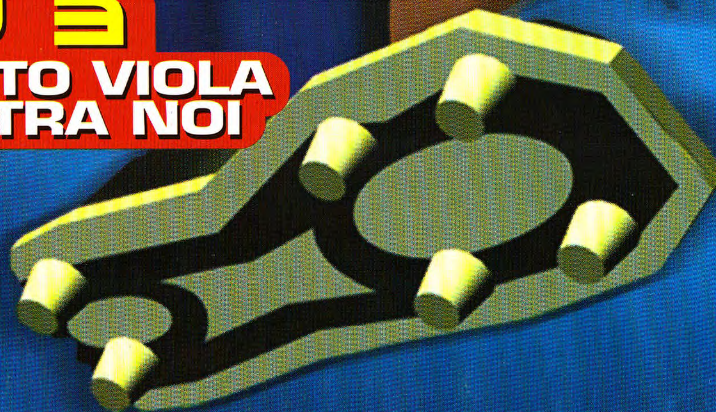
FIFA 2001
CALCIO D'INIZIO PER IL CAMPIONATO D'INVERNO PSX

DINO CRISIS 2
IL TERRORE ARRIVA DAL PASSATO





SPYRO 3
IL DRAGHETTO VIOLA E' ANCORA TRA NOI



ISSN 1127-6967
00011>



Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI



Sommario

Planet PlayStation Menu

Planet Game

Driver 2	32
FIFA 2001	**24**
Spyro 3	16
Dino Crisis 2	**20**
Tony Hawk's Pro Skater 2	28

Prova Planet

Bugs Bunny & Tax "Time Busters"	**48**
Formula One 2000	36
The F.A. Premier League Stars	**40**
Moto Racer World Tour	58
NHL 2001	**56**
NBA 2001	50
Suikoden 2	**52**
This Is Football 2000	54
V-Beach Volleyball	**47**

Import

Countdown Vampire	60

Prima impressione

Crash Bash	**62**
Legend of Dragoon	64
Matt Hoffmann Pro BMX	**65**

Planet Special

Siamo tutti bambini...	66

Area soluzioni

Rayman 2 (prima parte)	**80**

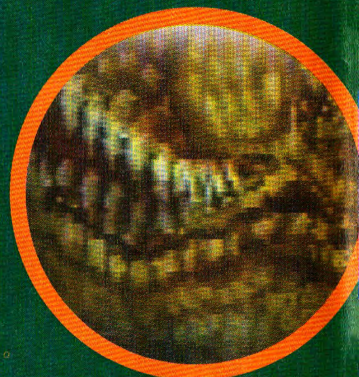
Rubriche

Games Wanted	72
Pitonate	**8**
Planet Cheat	78
PS2 Update	**10**
Tutti i giochi	86



Spyro 3: *il draghetto viola torna a colorare le nostre grigie giornate invernali. Nuovi boss, nuovi livelli e sempre il solito, affettuoso, animaletto.*

Dino Crisis 2: ► *è inutile scappare, il T. Rex è tornato più inc@&*%to che mai. E la prossima preda ha il vostro nome e cognome. Non fate i furbi.*





◄ ***Fifa 2001:*** *siete pronti per il calcio d'inizio più atteso dell'anno? La sfida è lanciata, chiamate gli amici e sotto a chi tocca.*



◄ **Driver 2:** *tra inseguimenti e trappole, tra furti d'auto con la polizia pronta a mettervi le manette e una colonna sonora leggendaria, Tanner è pronto a far saltare la vostra Play.*

LEGENDA

S	- su	Ø	**Q**	- quadrato	
G	- giù	Œ	**C**	- cerchio	
Dx	- destra	Ł	**X**	- tasto x	
Sx	- sinistra		**R1**	- tasto funzione destra sopra	
S1	- diagonale in alto a sinistra	º	**R2**	- tasto funzione destra sotto	
S2	- diagonale in basso a sinistra		**L1**	- tasto funzione sinistra sopra	
D1	- diagonale in alto a destra		**L2**	- tasto funzione sinistra sotto	
D2	- diagonale in basso a destra		**N**	- neutro, nessun tasto premuto	
T	- triangolo				

ARCADE
AVVENTURA
AVVENTURA PUNTA E CLICCA
AZIONE
GIOCHI DI RUOLO
PICCHIADURO
PLATFORM
PUZZLE
RACING
SIMULAZIONI VARIE
SIMULAZIONE SPORTIVA
SPARATUTTO
STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION **PLANET PLAYSTATION**

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

Editore:



Via Pagliano, 37
20149 Milano
Tel: 02/43980182
Fax 02/43980181

Direzione:
Roy Zinsenheim

Caporedattore:
Claudio Somazzi

Art Director:
Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:
Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale:
Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Walter Minucci, Giampaolo Moraschi, Alessandro Peretti, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Impianti Prestampa
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18
20127 Milano

Stampa
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14
Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione per l'Italia
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2
20132 Milano - Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

Concessionaria Pubblicità
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

ISSN 1122-1313

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...

- Fax: 02/43980181
- E-mail: playstation@planet.it
- Internet: www.gamearena.it





È uno strano momento per tutti noi appassionati di PlayStation. Abbiamo atteso con trepidazione l'avvento della nuova PS2, ci siamo esaltati all'annuncio del lancio di ottobre, depressi a quello del rinvio a fine novembre, sempre però mantenendo alto il tpot natalizio: quando arriva, arriva!

Console che viene, console che va: tutto cambia a velocità folle. Non fai in tempo ad annunciare una novità che già diventa vecchia. Poche cose non conoscono obsolescenza. FIFA è l'emblema di questi granitici prodotti, che sopravvivono a mode e capricci. Sicuro come l'acconto delle tasse, ogni novembre piove sui nostri schermi il nuovo episodio. Cambia il testimonial (Maldini fu perfetto, Montella discreto ma non giocava mai, ma adesso proprio Inzaghi mi dovevano mettere??!!!), cambiano alcune funzioni, ma immutato rimane il successo. FIFA è il gioco più popolare e diffuso del mondo (USA esclusi, ovviamente), insensibile a ogni critica o snobberia. Già, perché ogni anno, nella nostra come in ogni altra redazione, si scatena il dibattito feroce. Il primo che riceve il gold viene subito assalito dal classico: "Allora, com'è? È migliorato o è la solita roba?". E inevitabilmente la risposta è: "Insomma, è il solito FIFA. La grafica è migliorata, ma niente di speciale. La solita roba". Entra in scena il direttore: "Siamo pronti con la copertina?". Risposta (giuro che ogni anno è la stessa...): "... Ma lo mettiamo in copertina? Ma è sempre lo stesso! Vuoi mettere...". E partono tutti i consigli sull'alternativa. Bisogna capirli i nostri redattori. Noi tutti ci aspettiamo da Pitone & Co. un occhio lungimirante, una capacità di analisi e critica perfetta, una conoscenza tecnica avanzata. Mica possono perdere tempo con i prodotti di massa, dove non c'è niente da scoprire o inventare... Scherzo, ovviamente, ma non troppo. Molti, anche tra i lettori, per il solo fatto che un gioco ha un grande successo popolare tendono a criticarlo. Invece di interrogarsi sui motivi che decretano un tale grande, continuato e immarcescibile successo. Certo, ISS PRO è tecnicamente superiore, persino This is Football aveva qualche merito superiore, ma FIFA rimane FIFA. L'amico di vecchia data, con tutti i controlli familiari, la solita intro musicale che ci tormenta per dodici mesi. Diavolo, ogni tanto la rincorsa alla novità a tutti i costi si può fermare! W FIFA, uno dei pochi giochi che si possono sempre acquistare a scatola chiusa! E meno male che di giochi come FIFA ce ne sono pochi, perché altrimenti noi che ci stiamo a fare qua?

Due parole sulla nostra consorella in Rete. GAME ARENA è il portale dei videogames lanciato da Media Group, e ha raggiunto, anche grazie al vostro aiuto, un traffico decisamente intenso. Su www.gamearena.it troverete notizie fresche di giornata, l'opportunità di giocare in Rete a velocità fulminea e persino un servizio di free Internet costruito apposta per il popolo dei giocatori. Nessuno ha fatto tanto, e se non avete mai fatto un salto provate. Poi fatemi sapere. Mi trovate su roy@gamearena.it.

Chiudo questo editoriale con una nota d'orgoglio. Sono il fiero direttore di questa rivista dal primo numero, uscito nel dicembre 1998. Ho creduto ferocemente a questo progetto, accampandomi a scadenze regolari per oltre un anno nell'ufficio della direzione editoriale per convincerli a pubblicare una rivista per PlayStation. Ho discusso, implorato, minacciato e ricattato finché non hanno ceduto (non so ancora se per convinzione o per farmi smettere...). La rivista è andata in edicola e la vostra risposta è stata ottima. In poco tempo abbiamo consolidato una posizione primaria tra le decine di riviste presenti sul mercato, ma soprattutto consolidato la nostra identità e il rapporto con i lettori. Sono passati quasi due anni, ma Planet PlayStation è già diventato un classico. È quindi con grande orgoglio, proprio di chi si sente padre, che aggiungo da questo mese il ruolo di editore a quello di direttore. Ringrazio l'RCS che ci ha lanciati e trattati sempre bene, dandoci infine l'opportunità di giocare in prima persona con il nostro giocattolo preferito. In particolare, permettetemi di ringraziare una persona, Laura Comini, senza la quale questa rivista non sarebbe mai nata. È stato un vero piacere lavorare insieme, e il piacere, si sa, è una comodità che non va mai svalutata o dimenticata. L'augurio è sempre quello di rinnovarlo, così come il piacere di ritrovarvi, voi tutti, il mese prossimo.



driver-2.com





NEWS

A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

Eccoci alle porte di Natale: stanno per uscire tutti i titoli che vi abbiamo illustrato nei mesi addietro e quindi non c'è molto da presentare in queste due sole e stanche paginette... Non manca ovviamente (!) un wrestling, ma il pezzo forte è il sequel di Fear Effect. Presentiamo pure un bel flipper, il seguito di Might & Magic e chiudiamo con le notizie sul catamarano sponsorizzato dalla nostra beneamata dera grigia!

PROBLEMI PER NAVIGARE CON PLAYSTATION...

Genere: Regata intorno al mondo
Casa: barca, semmai...
Data di uscita: 1 gennaio 2001

Ricorderete il **catamarano** PlayStation, il 'mostro' di 35 metri progettato per **Steve Fosset** che avrebbe dovuto prendere parte a **The Race**, la regata intorno al mondo senza scalo a cui potevano partecipare scafi senza alcun limite di dimensione né forma. PlayStation è stata la prima imbarcazione progettata espressamente per quella regata; altre sarebbero state varate per la medesima competizione. Purtroppo, problemi di ordine burocratico hanno ritardato la partenza di un anno tondo tondo (dal 1° gennaio del 2000 a quello del 2001) e **Bruno Peyron**, l'ideatore della competizione, ancora non ha risolto tutte le faccende. Ma anche sul fronte delle imbarcazioni non mancano i problemini: praticamente tutti gli scafi hanno bisogno di una messa a punto, compreso il catamarano per il quale noi facciamo il tifo e che, per la cronaca, è stato il primo a esser varato per The Race.

SMACKDOWN 2: KNOW YOUR ROLE

Genere: Wrestling, ovviously
Casa: THQ
Data di uscita: fine 2000

E come te sbagli? Puntuale come tutti i mesi, arriva un nuovo **wrestling** da una casa capace e affidabile come la **THQ**... Il lavoro svolto si rivolge agli (evidentemente tanti) appassionati di simulazioni di wrestling, che troveranno un titoletto capace di soddisfare i loro più spinti desideri in fatto di wrestling. Si gioca in **quattro**, e anche il motore grafico che viene dritto dritto dal prequel è rimodernato e offre ora più poligoni per i **lottatori** e nuovi **effetti di luce**. Inoltre, sono presenti molti lottatori che mancavano nella versione precedente e la cosa bella è che sono animati con la perfetta riproduzione delle mossette e i gesti che caratterizzano la controparte in carne, muscoli e ridicolaggine. Sono promesse nuove **arene**, dotate di una grafica migliorata, più precisa e performante.
Si tratta di un prodotto completo e affascinante, che sconta gravemente il difetto di essere l'ultimo di una lunghissima lista di titoli tutti troppo uguali fra di loro, dai quali si discosta per introduzioni affatto sostanziali, mostrandosi così poco appetibile per chi ha già un altro titolo analogo.

BLASTER MASTER: BLASTING AGAIN!!!



Genere: Azione
Casa: SunSoft
Data di uscita: inizio 2001

Un gioco di azione sta arrivando dagli uffici della giapponeze **SunSoft**, che sviluppa e poi pubblica questo intrigante titolo.
Si combatte e si distrugge tutto con il carrarmatino - ino ma cattivo (-ivo) -, non dimenticando però di risolvere i lievi **enigmi** che, sotto forma di puzzles, il gioco presenta. La natura del mezzo non consentirebbe una mossa che tuttavia concediamo: il **salto**. L'azione diventa quindi più intrigante e difficile, e offre un aspetto supplementare del gameplay. Il controllo sul mezzo diventa più importante ma l'implementazione degli stick del Dual Shock risolveranno questa faccenduola. L'azione prevede pure azioni appiedate con uno dei due eroi (?), ma il controllo e il gameplay rimarrà invariato. L'imminente uscita ci permetterà, in sede di recensione, di analizzare più a fondo questo intrigante gioco di azione.

TOKIMEKI MEMORIAL 2: SUMMER DANCING VACATION

Genere: Simulatore di cose strane
Casa: Konami
Data di uscita: TBA (ovvero NON LO SOOOO!!!!!)

Uscirà solo in Giappone, ma io devo parlarvi per forza di questa roba ambigua! Si tratta di un **simulatore di crescita**, di vita quotidiana. Sì, una di quelle robe tipo **Monster Rancher** in cui però, invece di allevare un animale per farlo combattere, tirate su una persona per farle raggiungere un obiettivo: in questo caso, farla diventare un asso del ballo. La parte dedicata alla simulazione della vita quotidiana è semplice per via di una interfaccia intuitiva e semplice, basata su chiare icone; quando invece si tratta di ballare, il gameplay avvicina l'esperienza di **Tony Manero** a quella di **Dance Dance Revolution**. I negozi import sicuramente offriranno questo titolo; il suo limite per la giocabilità non sarà il giapponese ma l'inascoltabilità, nelle fasi dancing, della disco giapponese.





FEAR EFFECT RITORNA!

Genere: Avventura arcade
Casa: Eidos
Data di uscita: Febbraio 2001

Kronos sta sviluppando **Retro Helix**, il seguito di quel Fear Effect che tanto piacque qui in redazione nonostante la brevità (ma noi qui abbiamo una certa passione per le cose brevi ma intense...). Si tratta di un atteso seguito, che presenterà un nuovo personaggio, **Rain Qin**, un'amicizia intima della bella **Hana**... uhm, si prospettano altre cose intriganti. Come nel prequel, il gioco sarà intriso di misticismo orientale e di religioni ambigue. Saranno incluse otto locazioni, che partono da **Hong Kong**, proseguono per Hell's Kitchen (a **New York**), la tomba perduta del primo imperatore cinese e via così fino all'isola degli immorali, **Penglai Shan**. L'avventura è molto intrigante: tramite gustosi flashback viene narrato il passato dei personaggi e in una di queste fasi verremo a conoscenza della sorella gemella di Rain, un essere diabolico attorno a cui si svolgono sinistre vicende. Il gioco utilizza il solito sistema di inquadrature dinamiche che unisce Resident Evil a Silent Hill; impegnativo a livello di spazio (il gioco risiederà su 180 CD...) ma appagante a livello grafico. Sono previste oltre **800** locazioni di ripresa differenti, **120** minuti di FMV in computer grafica, oltre **60** nemici e un po' di segreti da scoprire e da utilizzare in partite future da svolgere dopo aver completato il gioco una prima volta: un'intrigante trovata per aumentare la rigiocabilità e la longevità complessiva.






IL RITORNO DI MIGHT AND MAGIC

Genere: Mezza schifezza...
Casa: 3DO
Data di uscita: Natale 2000

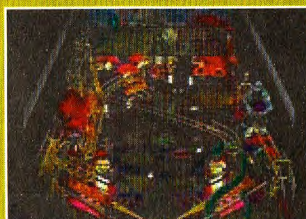
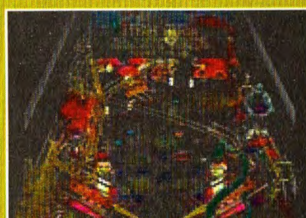
Ricorderete le felici (!) parole di Alfredo che recensì questo prodotto: povero, poco intrigante, graficamente da dimenticare...
Ebbene, **3DO** ha deciso di far felici tutti coloro che la pensarono come lui: sta per pubblicare il seguito...
Le feature che potete immaginare, ebbene, le troverete: un nuovo motore grafico, più poligoni, più armi, orde di nuovi e cattivissimi nemici (ovviamente dotati di una nuova strabiliante IA), una storia appassionante, sottotrame intriganti. Gli ingredienti per ripetere l'esplosivo successo del prequel ci sono tutti, non ci resta che aspettare il botto, che dovrebbe verificarsi entro il Natale di quest'anno. Non stiamo più nella pelle, voi a casa condividete le nostre medesime passioni?




PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

Genere: Flipper
Casa: Take 2 Interactive
Data di uscita: Natale 2000

I tipini della **Empire Interactive** stanno lavorando sul quarto flipper. I tempi di sviluppo particolarmente lunghi (quasi du' anni) la dicono lunga sulla cura e la qualità complessiva di questo avvincente prodotto. Il gioco segue quel Big Race U.S.A. che impressionò per il rigore simulativo. **Fantastic Journey** ripercorre la medesima strada, quella che porta al realismo estremo. Al solito, abbiamo un solo tavolo, però molto curato e tanto ricco che per scoprirlo tutto ci vorrà un bel pezzo: la longevità, nonostante l'unicità del piano, sembra salva come al solito. Un titolo interessante, sicuramente gradito agli amanti del vero flipper che, tasti a parte, ritroveranno lo stesso feeling delle partite vere.



CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 16 settembre al 15 ottobre 2000)

1. **Spiderman**



2. **Rayman 2**



3. **Street Fighter EX 2 Plus**



4. **Parasite Eve 2**
5. **Galerians**
6. **Koudelka**
7. **Grind Session**
8. **Vagrant Story**
9. **Colin Mc Rae Rally 2**
10. **Sydney 2000**
11. **ISS Pro Evolution**
12. **Crash Bandicot 3 Warped Platinum**
13. **Test Drive 6**
14. **Hogs of War**
15. **Grandia**

Dati forniti da:
• L'Arcobaleno Videogames, Roma

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3,2,1... CONTATTO!



a nebbia a gl'irti colli
piovigginando sale,
e sotto il maestrale
urla e biancheggia il mar;
ma per le vie del borgo
dal ribollir de' tini
va l'aspro odor dei vini
l'anime a rallegrar.

Gira su' ceppi accesi
lo spiedo scoppiettando:
sta il cacciator fischiando
su l'uscio a rimirar
tra le rossastre nubi
stormi d'uccelli neri,
com' esuli pensieri,
nel vespero migrar.

Giosuè Carducci

Gioite! Generale Inverno è alle porte!

DIRECTOR'S CUT



ea culpa. Ho sgarrato. Inutile che riversi inutili insulti sulla fonte ufficiale che mi ha fornito l'informazione (lui si è a sua volta scusato con me, visto che non ne poteva sapere nulla).
Mi riferisco al prezzo di vendita di Vib Ribbon. Per mesi ho reiteratamente divulgato l'incredibile notizia che sarebbe stato venduto a L. 29.900 (e il voto sulla recensione è stato fatto in base a quell'ideale prezzo di vendita).
Poi si viene a scoprire che il prezzo reale di vendita è di L. 49.900. Tra l'altro **Matteo 'Teo86' Madrigali** aveva inviato una mail specifica per chiedere come mai il suo negoziante gli diceva che il prezzo era L. 69.000. e io dietro a dire: "No! Il prezzo è L. 29.900!". Invece costa proprio una bella aragostina (la cinquanta mila lire).
Chiedo nuovamente perdono.

GRANDE CUGGINO



REMESSA
Occhèi, occhèi! Gli emuli del **Grande Fratello** proliferano in rete e sui giornali già da qualche tempo, ma noi ci avevamo pensato prima. Solo che il giornale ha i suoi tempi di stampa! Tutti conoscerete ormai, volenti o nolenti, il Grande Fratello. Sapete bene, che vi interessi oppure no perché è un martellamento continuo, che questi dieci elementi (il cui numero va assottigliandosi col passare del tempo) sono rinchiusi in questa casa che non si sa dov'è, costretti a una vita di stenti e sofferenze per cento giorni. Con una piscina, la cucina, il giardino, l'orto e le galline. Niente da fare se non parlare. Beh, ovviamente fanno anche un sacco di altre cosacce... Che vitaccia la loro, eh?! Ma non è tutto oro quel che luccica! Mettiamo in chiaro una cosa: quei poveri ragazzi sono stati sottoposti ad alcune delle torture psicologiche più terrificanti che l'uomo ricordi dai tempi della Tortura della Goccia d'Acqua. Ebbene sì: **non hanno musica**. Non possono ascoltare la musica! Ci rendiamo conto?? È uno dei diritti fondamentali dell'uomo come la libertà di parola, di espressione e di stampa. È come impedire a una persona di respirare!

IGNOBILI TORTURE
Se tutto si concludesse qui, poco male: uno non ce la fa più, decide di andarsene e buonanotte al secchio. Ma non finisce qui! Quei poveri ragazzi, quegli EROI, sono stati costretti a qualcosa di peggio: per tutte le prime due settimane di permanenza in quella casa, hanno sì potuto ascoltare della musica, ma un solo, unico brano. **Thriller** di Michael Jackson! MICHAEL JACKSON!! Il nero che vuole diventare bianco! Chi ha assistito al programma durante quei tristi giorni, potrà confermare che la casa era diventata molto simile a una mansion che ben conoscete; i dintorni sembravano quelli di **Raccon City**, e la gente che ballava dentro la casa ricordava non poco un gruppo di zombie. Si sarebbe potuto chiamare il Grande Resident Evil!
Digressione: vi consiglio di trovare appena possibile una copia di **Ready 2 Rumble 2** per PS2 perché c'è anche Michael Jackson nel gioco e finalmente potrete dargli quello che si merita.
Tornando a noi: a mio avviso (e anche secondo il parere di chi ha aderito al Grande Cuggino) questo è inammissibile. Indignati, abbiamo chiamato Amnesty International che, pur schierandosi al nostro fianco, finora non ha mosso un dito.

È nata così questa iniziativa a scopo umanitario, il **Grande Cuggino**, iniziativa che prevede due fasi distinte.

FASE 1: SEEK & DESTROY
Tramite un losco giro di bustarelle, ricatti e raccomandazioni, il team del Grande Cuggino scoprirà l'esatta ubicazione della casa in questione. Piantine, schemi elettrici, vie di fuga, mappe del circondario... tutto!
La seconda parte della Fase 1 è la più delicata: un commando scelto dovrà infiltrarsi non visto nella casa. L'obiettivo: **PORTARE UNA PLAYSTATION NELLA CASA DEL GRANDE FRATELLO!**
Ecco cosa mancava: non hanno la musica, e va bene (mica tanto...); non hanno saputo che la Ferrari ha vinto il Campionato Mondiale , e va bene. NON HANNO LA GAZZETTA DELLO SPORT! Questo va meno bene, ma la cosa grave è che non hanno una PlayStation.
Il commando si intrufolerà nella



casa e, come il Grande Cocomero la notte di Halloween, recherà doni a quei poveri disgraziati, volando nell'aere. Vista l'estrema pericolosità della missione, il commando dovrà essere super addestrato e libero da qualsiasi impaccio: ciò significa che il materiale che potrà portare dovrà essere limitato in numero e in dimensioni. Abbiamo già appurato che una PlayStation ci vuole; tra l'altro questo elimina la necessità di un CD player perché con la Dea Grigia ci ascoltano anche la musica.
Ovviamente ci sarà bisogno di giochi e CD musicali. Siccome ogni volta che qui si parla di musica viene fuori il finimondo, i CD audio che gli porterei io non ve li dico. Vi segnalo invece i giochi PlayStation che farebbero comodo a quei ragazzi secondo noi di Planet PlayStation, ma ci piacerebbe conoscere anche le vostre opinioni: scrivete a pitone@mediagroup.cc indicando nell'oggetto del messaggio UNA PLAYSTATION PER IL GRANDE CUGGINO.

Noi porteremmo, in ordine sparso:
Resident Evil - Il primo, l'originale. Come se Michael Jackson non bastasse...
Tekken 3 - Così appianiamo subito le divergenze senza ricorrere alla violenza fisica.
Micromachines V3 - È sempre un gran divertimento e si gioca in quattro.
International Track'n'Field 2 - Si sono persi tutte le Olimpiadi per stare là dentro!
ISS Pro Evolution - Toglietegli tutto agli italiani, ma non il calcio!
Silent Hill - Terrore allo stato puro. Che vivano un po' di tensione in quella casa!
Hogs of War - Come se di porci là dentro ce ne fossero pochi...
Pepsi Man – Ogni tanto i ragazzi sbevazzano: cosa c'è di meglio quando si è alticci?
Bust A Groove – Trasformiamo la loro casa in una discoteca greca!
Bust A Move – Giusto per il gusto di portargliene una copia che non funziona.

FASE 2: TUTTA LA VERITÀ
Questa è la fase più importante, vitale per la riuscita del progetto Grande Cuggino. È molto più semplice nella realizzazione quanto più gratificante nel risultato e si può esprimere in poche righe.
Noi vogliamo una **microcamera** e un **microfono** attaccati a ognuno di quei ragazzi **PER TUTTE LE DUE SETTIMANE SUCCESSIVE** alla loro scarcerazione. In pratica: noi vogliamo vedere cosa fanno **QUANDO ESCONO**, non quando sono dentro!
Non so se riuscite a carpire la grandiosità di un evento del genere (per non parlare dell'appetibilità commerciale): dieci ragazzi tenuti a secco da ogni genere di attività illecita che improvvisamente si godono nuovamente la libertà. Io una volta sono stato a dieta per quindici giorni (dieta solida e liquida, non so se mi spiego): al terzo giorno non mi ricordavo più com'era fatto un arrosticino di castrato. Al quinto imploravo pietà. Al settimo avrei venduto la PlayStation per un piatto di pappardelle al sugo di papera muta. Ma tralasciamo i miei trascorsi e cerchiamo di immaginare COSA faranno quei ragazzi quando usciranno. Quelle sono le cose che io, noi, la gente vorrebbe vedere. Cosa ce ne frega di quello che fanno in casa?
Più di tanto non è che può interessare (anche perché quando c'è qualcosa di interessante, tirano sempre quelle dannate tende e spostano i divani...). Vogliamo vedere DOVE vanno, CON CHI vanno, COSA fanno, COSA prendono e QUANTO. Vogliamo la verità. Vogliamo guardare.
E se c'è da pagare, paghiamo.

Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

SARÒ BREVE...



razie a **Mario da Pagani** per la barzelletta su Sherlock Holmes e la sua tenda (ma che ci facevano quei due in tenda, scusa? Non ce li vedo a fare camping, Holmes e Watson. A meno che…).
Alberto Taz Tarlarini è preoccupato perché ha sentito che la PS2 uscirà da noi a marzo. No, tranquillo, è confermata per il mese prossimo. A meno che il cielo non ci cada sulla testa. Non ti è piaciuto **FIFA 2001** su PS2? Aspetta, cito testualmente la tua lettera: "Graficamente è bello anzi bellissimo, pur non utilizzando a pieno il chip grafico della nuova console, ma... la giocabilità e i movimenti dei giocatori sono quelli di FIFA 2000 peggiorati (le uscite del portiere, il dribbling dei giocatori, ecc!… Mi sono cadute le @*&%$…". Io non devo dire altro.
Stefano, un quattordicenne che scrive da **Latina**, voleva chiedere notizie su **Metal Gear Solid: Sons of Liberty**. L'update di Pettini sullo scorso numero dovrebbe essere stato sufficiente (di più non potevamo fare). Ora, però, con alcuni nuovi mezzi tecnologici che abbiamo a disposizione (un videoregistratore….) potremo fornirti qualcosa di più. Aspetta e abbi fede. Altri tornei di **ISS Pro Evolution**? No, non so quando si svolgeranno i prossimi. Aspetta che chiedo ad Alfredino 'Diciassette Papocchioni' Delmonaco… "Hey, Alf! Sai quando c'è il prossimo torneo di ISS Pro? Ah, quando ti riprendi dalla batosta di quell'altro? OK". Capito Stefano? Fare un confronto tra Metal Gear Solid e **Syphon Filter** è una cosa che mi ha sempre stuzzicato. Ma non sarebbe valido. Stiamo parlando di due gameplay simili per attitudine, ma *de facto* diversi nell'applicazione. MGS è molto più tecnico, se vuoi più inquadrato; Syphon Filter è più freestyle. Se li hai finiti anche tu entrambi, avrai senz'altro tratto le tue conclusioni.
E sono disposto a scommettere che le indovino: non sai quale ti piace di più. Indovinato? 'ammamma e The Hammer ricambiano i saluti!
Cyrus (the Virus?) vuole qualche consiglio per dei giochi che assomiglino a Metal Gear Solid e Syphon Filter (1 e 2). Bella domanda! Forse sono così unici proprio perché non ce ne sono altri paragonabili! Fai così: aspetta che esca **C-12** della Sony e poi mi dici. Quello dovrebbe piacerti alla stessa maniera. Grazie per averci detto che siamo simpatici!
Un misterioso **Alby** ci scrive per dirci che **Rayman** è un ippopotamo a dieta. Ascolta: smetti di prendere quella roba. Ti fa male. O almeno chiama anche noi!
Interessantissima la lettera di **Claudio Massafra** da **Bari**, chitarrista di un gruppo hard rock strumentale. Claudio, l'indirizzo Internet che mi hai dato non funziona! Avrei ascoltato con piacere i tuoi **MP3**, ma non mi fanno arrivare alla tua pagina. C'è qualcosa di sbagliato? Comunque, per passare ad altro, mi rendo conto che spesso i miei pareri sono troppo radicali e ancora più spesso, dimentico di aggiungere una piccola parolina che cambierebbe tutto il senso di quello che dico. Per chi si fosse messo all'ascolto solo ora, mi riferisco alle sempre più accese diatribe musicali che si scatenano sulle pagine delle Pitonate. Vedi, se dico che Carmen Consoli, i CCCP o i Bluventriglia fanno cacare (si può scrivere cacare su Planet?), subito tutti mi danno addosso: dal lettore al caporedattore. Già se dico: "MI fanno cacare", la cosa cambia. Diventa un parere come il vostro, come quello di tutti, quindi incontestabile. Giusto? Ne deduco che **DEVO CHIEDERE SCUSA A TUTTI QUELLI CHE SI SONO OFFESI**.
Davvero: scusate tutti quanti. Ho semplicemente dimenticato di aggiungere una piccola particella pronominale che cambia tutto il senso della cosa. Comunque, come noterai, è diverso tempo che non me la prendo più con certe persone; ho pensato (mi hanno fatto pensare…) che è meglio lasciarle lì dove sono. Ultima frecciatina prima di smetterla di fare il criticone: d'accordo con te su Ramazzotti. Come l'amaro omonimo, ha su di me proprietà lassative. BASTA! Dare spazio ad altri argomenti sulle Pitonate? Già, e poi dove rispondo alle vostre lettere? Grazie per aver rimpinguato il mio già corposo ego!
Emanuele è disperato perché non conosce il titolo della canzone che apre **Le Mans 24h**. Il brutto è che NON LO SAPPIAMO NEANCHE NOI!!! D'accordo con te che è un pezzo della… beh, non è DI Madonna. Assomiglia a un pezzo dei Rolling Stones, vero? Ma non è… Sia io che Alfredino 'fai schifo a'mamma' Delmonaco vorremmo tanto saperlo. Se hai aggiornamenti, facci sapere!
Mauro 'Mignolo' da **Genova** (Mignolo, eh? Dì la verità: te l'ha dato una ragazza questo soprannome?) vuole sapere qualcosa di **Dino Crisis 2**. La preview su questo numero dovrebbe accontentarlo. Sul boss finale di **Vagrant Story** non saprei dirti: non ci sono arrivato e penso che non ci arriverò. Troppi numeri in quel gioco: non sono mica un revisore di bilancio, io! **Parasite Eve 2**? Piace a tutti… Informazioni dettagliate su Final Fantasy IX? Le trovi su www.gamearena.ti o su www.square-europe.com. Non so perché tu voglia la tua mail pubblicata, ma sce sciò può farti piascere (cito Asterix)…
pmuia@einaudi.ge.it
Andrea ha un sacco di suggerimenti per noi, PERÒ POTEVA FARE A MENO DI METTERE 307 PUNTI ESCLAMATIVI NEL SUO MESSAGGIO (sì, li ho contati). La posta dobbiamo impaginarla così perché se no non ci sta dentro (alle pagine). Se i voti sono un po' alti è perché i giochi sono un po' belli, non ti pare? Le cheats non funzionano? Mi spiace, provvederemo. Tu comincia a finire il gioco con le tue forze. Action Replay? What is it? Ah, altri trucchi… ti ho capito, ora. La grafica di Planet è vecchia e datata? Hai qualche suggerimento? Critiche costruttive, non distruttive. Comunque, grazie!
Sergio Zuccaro da **Pescara**, dopo un'abbuffata di pesce e zuppa alla vastese, ha scoperto la PlayStation e Planet PlayStation. Che c'è di strano? Ha quarant'anni! A me non sembra strano: il divertimento non ha età. Ha bisogno di aiuto in Dino Crisis, ma poi il messaggio si interrompe bruscamente. Forse un dinosauro l'ha morso… Facce sapè!
Marco e **Cristian** vorrebbero la soluzione completa di **Tombi 1**. Tombi? Ma perché, c'è bisogno di una soluzione per Tombi?? Comunque in questa sede non ve la posso dare e sulle pagine di Planet risulterebbe anacronistica. Mandate una mail a Game Arena (collegatevi a www.gamearena.it) e richiedetela. I nostri redattori saranno ben felici di accontentarvi. Se esiste. Tombi… Mah!… Una donna! UNA DONNA! no, non sto implorando: ci ha scritto (mi ha scritto) una donna. **Cinzia Leonardi** da **Villanova (RO)** è un po' esacerbata (inc@**@&£!! nera) perchè non se la cava bene con l'inglese parlato e benchè **Spider-Man** sia 'il gioco del mondo', lei ci capisce poco. Mi dispiace, mi dispiace veramente tanto. Rpensa però se avessero tradotto il gioco nella solita, superficiale maniera... Ci sarebbe stato da ululare! Vedremo di indicare quando il gioco è tradotto in italiano o meno: che non si dica che a Planet mancano i gentiluomini! In realtà sono solo io....
Infine, il **messaggio del mese**. Come al solito arriva da un cellulare. È piuttosto breve e quindi posso pubblicarlo integralmente. "Se vi dico che il mio ID della PSX è **ITI0480050MGCJ** che succede?" Risposta: succede che ci dovrai uccidere tutti perché ormai sappiamo troppo.

Menzione particolare per **Jaco 'Kill With Power'**, uno dei pochi metallari veri che ancora popolano la T erra. Resisti: siamo in pochi ma non ci ammazza più nessuno! Sei sicuro che avere la testa colorata come i Bluventresca faccia fico? Per ripagarti della tua fedeltà, pubblico tra queste pagine una foto di **Alfredo 'a'mammuzzi' Delmonaco** con un personaggio che conoscerai bene… (per chi non lo sapesse: è Dave Mustaine, cantante e chitarrista dei Megadeth).
Metal up your ass!



A cura di Christian Pettini

U.S.A. VS EUROPA: UNA BATTAGLIA PERSA IN PARTENZA

Ricorderete che la data di uscita della nostra amata PS2 è slittata di circa un mese rispetto a quella inizialmente prevista. La console, infatti, doveva uscire il 26 Ottobre... e invece la presenza sugli scaffali avverrà il **24 Novembre**. Il problema non è eccessivo, dal momento che il desiderio è quello di trovarla sotto l'albero per poterci giocare durante le vacanze di Natale! Tuttavia, infastidisce un po' una cosa: il fatto che negli U.S.A. la PS2 uscirà regolarmente il **26 di Ottobre**. Non amo molto (anche perché è inutile...) guardare nel cosiddetto 'giardino del vicino'; tuttavia è un fatto ormai accertato che noi del vecchio continente siamo un po' sfigati e guardati abbastanza male. Forse per colpa della pirateria? Mah, sta di fatto che il ritardo che subiamo noi giocatori del vecchio continente riguarda quasi sempre la release dei giochi usciti in Giappone oppure negli States, però non pensavo che avrebbe riguardato anche l'uscita delle console: anche perché santa **Sony** aveva promesso l'uscita contemporanea sui mercati occidentali e quindi era legittimo sperare in un lancio contemporaneo in Europa e in U.S.A. Invece il vecchio continente (ma non si dovrebbe aver rispetto per i più anziani?) vedrà la console con **un mese di ritardo** rispetto all'altro mercato statunitense. La ragione addotta è quella che di solito si sente in circostanze simili: pare che non ci siano macchine sufficienti per coprire la domanda (presunta dagli specialisti del marketing e non effettiva, ovviously) di console. Ciò che è perfettamente ragionevole; ma dispiace il fatto che noi europei riusciamo a battere gli Stati Uniti solo se giochiamo a pallone...

TWISTED METAL: BLACK

Sony ha un'infinità di meriti: tra tutti, quello di aver inventato la console casalinga di maggior successo della storia dei videogames. Ma la genialità dimostrata nel progettare una console di tanto successo non si è esaurita con questa impresa, e abbondanti 'tracce' di genio si sono manifestate anche con i videogiochi, con il software insomma. **Crash** è un esempio, forse il più lampante. Ma io mi batto affinché nessuno disconosca il merito di un gioco partorito da una stretta affiliata Sony (che lo ha prodotto). Sto parlando di **Twisted Metal**, un gioco che ha avuto il merito di 'inventare' un sottogenere della grande categoria degli shoot'em up, quelli cosiddetti **stradali**. In questo sottogenere di giochi l'azione è sostanzialmente sparereccia, ma avviene in aree tridimensionali a bordo di **mezzi armati**, i quali (in virtù della tridimensionalità dell'area di gioco) godono di una completa libertà di movimento. Sembra quasi di giocare a un 'nascondino' armato! Questo gameplay nuovo sarebbe poi esploso con la serie Activision di **Vigilante 8**; ma è stata Sony a inventare questo nuovo genere, divertentissimo peraltro. E ora un episodio della serie non poteva non apparire sulla nuova PlayStation, e infatti... Stiamo per parlare di **Twisted Metal Black**, che comparirà il prossimo anno sulla nostra amata console. Come per il primo Twisted Metal che comparve nei primi mesi di vita della PSX 1, anche il nuovo TMB conoscerà la release nei primi mesi di vita della PSX numero 2. Il gruppo di sviluppatori è cambiato (non più 989 Studios), ma la sostanza ovviamente è rimasta invariata: l'idea vincente degli scontri su strada è rimasta e anzi verrà sviluppata e approfondita, ciò che può esser consentito dalla inaudita potenza dell'Emotion Engine. Il suffisso **Black** sta a indicare che le ambientazioni saranno più cupe e scure, creando un'atmosfera più intrigante e opprimente ma contemporaneamente anche più coinvolgente. Il **cielo scuro** e le **aree buie** renderanno più belli gli effetti di luce di cui PS2 è capace; e per questo gli sviluppatori hanno promesso nuove armi più potenti e devastanti. È previsto il gioco contemporaneo in **quattro giocatori umani**, che potranno affrontarsi in micidiali **deathmatch** sfruttando un quadruplo **split screen**; nulla si sa circa il supporto del gioco on-line, che sarebbe perfetto per un gameplay siffatto, e renderebbe Twisted Metal Black un'esperienza di gioco davvero unica! Non ci resta che sperare!! Per quanto riguarda i mezzi, ricorderete forse che uno dei punti di forza di Twisted Metal che abbiamo visto su PlayStation 1 era proprio la caratterizzazione dei mezzi presenti: **camioncini del gelato**, **carri armati**, **pullmini scolastici** e altri mezzi COMPLETAMENTE fuori di testa; ebbene, tutto ciò rimarrà per dare quella inconfondibile personalità a un gioco di cui sappiamo poco ma nel quale riponiamo molte speranze...





ANCORA HARDWARE

Polyphony, gli sviluppatori del gioco che aspettiamo tutti con più ansia (sto parlando ovviamente di **Gran Turismo 2000**), stanno lavorando allo sviluppo di una periferica che cambierà il nostro modo di giocare con i giochi di guida! Si tratta di un **volante** dotato del cosiddetto sistema di **force feedback**, un volante che non si limita a vibrare ma restituisce un feeling ancora più intenso e interessante: infatti un potente motore farà sì che il volante opponga al giocatore una **resistenza**, la stessa che, alle alte velocità su strada, oppone il volante di una vera vettura! Il feeling di guida sarà quindi riprodotto alla perfezione perché, come nella realtà (per le vetture non dotate di servosterzo ovviamente...) il volante renderà più difficile la guida. Lo stadio di sviluppo è ancora nella sua fase embrionale e quindi la periferica non uscirà contemporaneamente a Gran Turismo 2000; peraltro, non è nemmeno sicuro che vedrà la luce perché, a oggi, non si sa nemmeno chi produrrebbe un simile accessorio... Tuttavia lo sviluppo va avanti e noi non possiamo che sperare in un volante non solo dotato di force feedback ma anche pensato da chi i giochi di guida li sa fare; un volante, insomma, che può arricchire anche tutti gli altri racing games. Aspettiamo incrociando le dita in un hardware che abbia la qualità inarrivabile dei Polyphony.

SUPER BUST-A-MOVE

Taito e il suo 'rompipalle' stanno per raggiungere anche la PlayStation 2. Per la prima uscita, Taito ha deciso di non rischiare e proporre quindi uno dei suoi titoli più riusciti, il gioco che da anni impazza in sala giochi e a casa grazie alla sua semplicità. Il gameplay ovviamente rimane invariato: si tratta di distruggere, con il cannone, alcune **palle colorate** sparando addosso altre palle dello stesso colore.
La grafica è sempre stata e sarà bidimensionale; tuttavia la versione PS2 godrà della maggiore chiarezza e nitidezza che possono essere permesse dalla risoluzione grafica; per giunta, i **colori** su schermo saranno moltissimi e bellissimi, più squillanti e sgargianti. Ma anche il gameplay è mutato.
Niente paaura! Le modalità di gioco consuete son rimaste!! Semplicemente, gli sviluppatori hanno introdotto una feature in più per il gioco in multiplayer: il gioco **in contemporanea** tra due utenti che, invece di affrontarsi in due schermi separati e distinti, giocano con i loro **due cannoni** nella stessa area di gioco! Realmente molto innovativo e interessante, avrà sicuramente un solido e meritatissimo successo.

Eccoci alle consuete pagine riguardanti le notizie sulla PlayStation della prossima generazione. Della più importante fra le notizie (anche se non si tratta di una novità) vi renderete conto questo mese... Il 24 la console sarà finalmente sugli scaffali, pronta per essere ghermita dalle nostre vogliose mani!!!



SILPHEED





Alzi la mano chi si ricorda di **Silpheed**! Ecco, lo sapevo, siete pochi... brutti ignoranti! E irrispettosi!! Silpheed è uno dei giochi più rappresentativi dell'epoca in cui gli sparatutto cercavano qualcosa di nuovo rispetto al solito schema di scorrimento bidimensionale, orizzontale o verticale che fosse. Silpheed uscì proprio in un'epoca in cui lo sparatutto bidimensionale spingeva di più sulle console a 16 bit, Megadrive o PC Engine che fosse. E uscì proprio per una console Sega, quel **Mega CD** che non ebbe la fortuna che, comunque, con i suoi sedici miseri colori non avrebbe meritato... quindi... E insomma, Silpheed ritorna sperando di ottenere oggi quel successo che ai tempi non ebbe. Ma in effetti, se da una parte il Mega CD non era poi questo pezzo di hardware, il gioco Silpheed in sé era proprio bello e spettacolare: muoveva grosse **astronavi treddi** su sfondi molto realistici (per l'epoca ovviamente... epoca in cui la bidimensionalità, pur ricca, non poteva certo offrire poi molto a livello di profondità visiva). Il gioco, pubblicato da **Capcom** oggi come allora, è sviluppato non internamente ma da una casa affiliata che si appoggia a Capcom per la pubblicazione del proprio lavoro, la **Game Arts**.
La dinamica che ricordano quelli che hanno memoria è tornata, ma iperpotenziata dalle capacità assurde dell'Emotion Engine, l'aspetto cromatico è assolutamente ipermega-bellissimo ... come potete vedere dalle immagini, d'altronde.
La dinamica, invece, è quella solita, consueta, di uno spara e fuggi: si tratta di distruggere le ondate di nemici che si opporranno al nostro passo. Purtroppo il gameplay non sembra aver fatto gli stessi passi da gigante che ha compiuto il comparto grafico: durante l'azione, infatti, non ci sono novità degne di nota, anzi. Si comincia con banalità per quanto riguarda le ondate di nemici, che si susseguono senza particolari innovazioni o spunti offensivi, ciò che dimostra uno scarso sfruttamento dell'Emotion Engine; poi, anche la gestione dei **power-up** è blanda e non ricca come avrebbe potuto, anzi dovuto essere. Interessante è però la gestione delle **armi** (che non sono il massimo dell'originalità, tutt'altro, nonostante generino **effetti di luce** realmente spettacolari) dal momento che la nostra Silpheed (non vi ho detto che il nome del gioco è preso da quello della astronave che controlliamo? Ehm, scusate...) ne può montare due diverse contemporaneamente ai due lati e che noi utenti possiamo comandarle separatamente; quindi, con un tasto spariamo con l'**arma di destra**, con un secondo tasto facciamo fuoco con l'**arma posta a sinistra** e un terzo pulsante determina il **fuoco contemporaneo**.
Allo stato delle cose, questo originale sistema di fuoco non sembra essere particolarmente tecnico dal momento che gli effetti delle armi sono simili tra loro e quindi non è richiesta una particolare strategia nella scelta delle armi e del fuoco, ma speriamo che questo aspetto venga approfondito per arricchire un gameplay che oggi, in effetti, sembra un po' troppo blando.



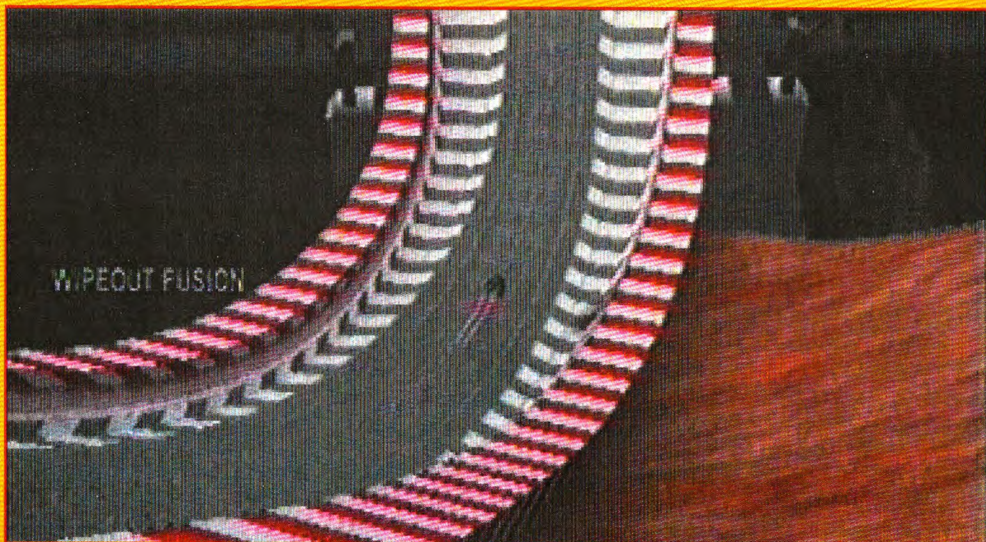


SEMPRE PIÙ HARDWARE

Sony ha annunciato che PS2 è compatibile con molte delle **macchine fotografiche digitali** da essa stessa prodotte; significa in sostanza che potremo scaricare su PS2 i nostri scatti fotografici fatti con le macchine digitali Sony, stamparle, modificarle (con un software dedicato ovviamente) e inviarle via Internet.
Per giunta, molti sviluppatori hanno già annunciato che supporteranno questa possibilità, dando modo nei loro prossimi giochi di applicare sui personaggi presenti i volti delle persone fotografate; tra queste, **Konami** ha già annunciato che nella prossima versione del suo gioco di calcio sarà possibile sostituire i **volti dei calciatori** presenti con quelli nostri e dei nostri soggetti fotografati! Grandioso!! Non manca una **stampante** che permetterà di 'sviluppare' le nostre foto digitali usando la PlayStation 2; l'accessorio di stampa costerà in yen l'equivalente di 300.000 lire e allo sviluppo, oggi, ci sono cartucce d'inchiostro e carta speciali. È tutto molto bello e interessante, no?

WIPEOUT FUSION *di Alessandro 'Pitone' Seccafieno*

Wipeout è un marchio storico per la PlayStation. Il primo Wipeout è stato uno dei titoli di lancio quando, cinque anni fa, la console Sony invadeva i mercati occidentali. A cicli quasi biennali, la **Psygnosis** ha sfornato un nuovo titolo della serie fino a quando, proprio quest'anno, l'ultimo **Wip3out** non è stato seguito a breve da una Special Edition che ha consegnato il brand alla storia. Con l'arrivo di PS2 è come premere il tasto Reset: si riparte. Ecco che la Psygnosis, ormai quasi completamente inglobata dalla macchina **SCEE** (Sony Computer Entertainment of Europe), si prepara a gettare le fondamenta per un nuovo ciclo. **Wipeout Fusion** è ormai quasi una realtà, ma nell'attesa vediamo di scoprire cosa ci aspetta nel velocissimo universo di Wipeout.
Quello che segue è il reportage di un'intervista che ho avuto il piacere di fare a Enda Carey, PM (Product Manager) di Wipeout. In pratica, quello che ne sa di più oltre i programmatori che l'hanno creato!



P: Allora Enda, quali sono i cambiamenti principali in Wipeout Fusion rispetto ai 'vecchi' Wipeout? A parte la grafica, ovviamente...



E: "Le novità in Fusion sono molte. La prima, forse la più evidente, è la scomparsa delle 'Classi' di gara. Abbiamo introdotto la variante 'monetaria', quella umana, cioè ci sono diversi piloti tra cui scegliere. Abbiamo implementato l'upgrade delle navicelle, aumentato le armi e le scuderie oltre ad aver ingrandito le piste e inserito delle zone chiamate...".

P: STOP! Ferma! Troppa carne al fuoco in una sola volta. Andiamo per gradi.
E: "OK. Dunque: ci sono otto scuderie, ognuna con due piloti che hanno caratteristiche diverse. Scegliendo il pilota, modificate irrimediabilmente la condotta di gara. L'obiettivo non è più quello di vincere – o meglio, lo è, ma anche un piazzamento può contare – visto che il vile danaro diventa lo scopo della gara. Non cambia niente, a conti fatti, ma quei soldi servono per upgradare l'astronave nei suoi sei diversi parametri. Oltre alla velocità di punta, all'accelerazione e alla tenuta degli scudi (parametri che già conoscete), sono stati introdotti la stabilità laterale, la forza dei freni e la potenza delle armi. Queste sei caratteristiche della navicella devono essere incrementate nel corso del gioco per poter disporre di un mezzo competitivo".

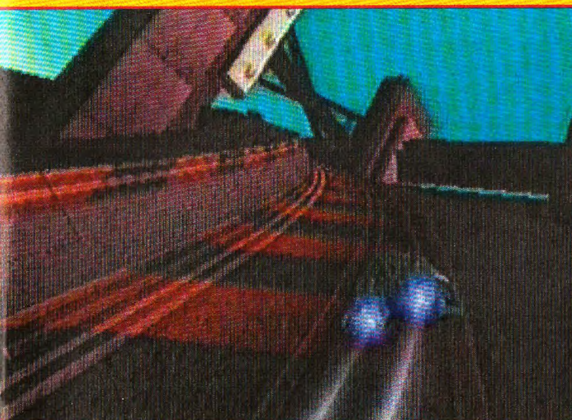
P: Come avviene la retribuzione? Se lo scopo non è più vincere, si potrebbe essere demotivati...
E: "No, le vittorie contano sempre e comunque e servono per progredire nel gioco; la vittoria (o il piazzamento) è uno dei quattro parametri in base ai quali vengono assegnati gli Wipeout-Credits (nome provvisorio). Gli altri sono il bonus di danneggiamento (ovvero quanto rovinate la navicella), il bonus d'abilità (giro veloce, giro perfetto...) e quello del tempo, cioè in quanto tempo riuscite a finire la gara rispetto ai record. Sono parametri standard, alcuni dei quali conosce già chi ha giocato con Rollcage e con i passati episodi di Wipeout".

P: Quindi upgradare l'astronave è una questione di scelte: incremento la velocità al massimo e nessuno mi prende più...
E: "Bravo! Poi ti veniamo a grattare via dal primo muro! Il sistema è bilanciato: puoi avere tutta la velocità che vuoi, ma se non hai ottimizzato l'impianto frenante, ti schianti. Se non hai stabilità, non controlli la navicella e te ne vai a quaglie. Se non hai scudi, ti sparano. Nel senso transitivo del termine: vieni sparato chissà dove! E se non hai potenza nelle armi... Chiaro, no? Questi upgrade avranno comunque un riscontro anche visivo: inizialmente la navicella ha un aspetto 'normale', come quello che conoscete bene. Esternamente esistono quattro diversi livelli di upgrade, vedrete cioè quattro 'mutazioni' che cambiano radicalmente l'aspetto della navicella".

P: Oltre all'aspetto e, ovviamente, alle prestazioni, anche le armi possono subire un upgrade?
E: "In un certo senso. Ci sono ventisei armi in tutto; come per Wip3out, ne abbiamo mantenuta qualcuna del passato, le più care ai giocatori (c'è il Quake, tranquilli n. d. r.). Il vero cambiamento avviene con l'ottenimento della Special Weapon, un'arma devastante in grado di eliminare un avversario in un solo colpo. Tipo il Plasma Bolt, ma molto più potente. E soprattutto diverso per ogni scuderia".

P: A proposito di scuderie. Mi accennavi alla dipartita dei Designer's Republic, l'entità astratta che ha creato le vecchie scuderie e che ne ha curato l'iconografia. Cosa è successo?
E: "I ragazzi della DR hanno fatto un lavoro eccellente, ma ora abbiamo deciso di cambiare. Aria fresca, aria nuova! Per Wipeout Fusion abbiamo lavorato con la Good Technology, un nuovo marchio nel settore che ha creato le nuove scuderie e i loro simboli; non temete, comunque: l'appeal di Wipeout è rimasto invariato! Senza contare che sono stati un buon appoggio per la creazione della linea d'abbigliamento...".

P: FERMI TUTTI! Ho sentito bene?? Linea d'abbigliamento di Wipeout??
E: "Esatto. Abbiamo firmato un accordo con la Robe di Kappa per produrre una serie di articoli d'abbigliamento ispirati al mondo di Wipeout. Abbigliamento giovane, sportivo. Ecco i prototipi, ma non posso lasciarti nessuna foto perché la cosa è ancora in fase di lavorazione. Sui



circuiti, comunque, è possibile vedere il marchio dell'azienda, come per la Red Bull in Wipeout 2097".

Mi mostra una serie di fogli dove sono disegnati dei vestiti con le linguette come quelli di tanti anni fa, da ritagliare e da mettere sulle bambole di carta. Pantaloni, giacche, felpe, magliette e cappelli. Tutti col marchio di Wipeout, delle nuove (e vecchie) scuderie e col simbolo della Robe di Kappa. I colori sono smorti: verdone, bordeaux, celeste smunto.. In pieno stile Wipeout 3 (Wip3out). Sembra roba adatta allo snowboard... Magari fosse!

P: Torniamo alle scuderie. Dicevi che ce ne sono otto. Tutte nuove?
E: "No, ci sono quattro case costruttrici di Wip3out – Feisar, AG-System, Piranha e Qirex – più altre quattro nuove. Si chiamano Vanuber, G-Tech, Tigron e Xios. Ognuna con i propri colori sociali e le proprie caratteristiche. Ma nell'economia di gioco vera e propria, cioè quando si tratta di correre, i cambiamenti più radicali riguardano la pista. I tracciati sono situati in diverse ambientazioni: ci sarà una jungla (Wipeout 2097? Ci sei?), un paio di locazioni altamente tecnologiche, un deserto con tanto di canyon, zone minerarie e molto altro. Le dimensioni delle piste sono state notevolmente ampliate, non tanto nella lunghezza quanto nella larghezza. Se negli altri Wipeout c'era idealmente spazio per due navicelle affiancate, ora ce ne possono stare tre e qualcosa (non è un dato molto preciso, ma è il modo migliore per farmi capire cosa intende! n. d. r.)".

P: Strutturalmente parlando, cosa mi puoi dire?
E: "I circuiti sono più intricati; non più difficili, solo più articolati. Ovviamente le piste non saranno sempre larghe come ti dicevo: ci saranno delle strettoie, dei bivi, dei sottopassaggi e degli incroci. In alcuni punti sarà persino possibile vedere, sotto o sopra di sé, gli altri corridori sfrecciare sui circuiti. Pensa che in alcuni punti



ci sarà persino un loop, un giro della morte! Ma la cosa più interessante è la Free-Form Area. Si tratta di punti particolari del circuito in cui è possibile uscire fuori pista e utilizzare l'ambiente circostante a proprio vantaggio. Zone molto ampie dove si perde il concetto di pista e in cui, chesso', si possono trovare rocce sospese che, se colpite, rotolano a valle e ostacolano gli altri concorrenti. Cose così...".

P: Sembra interessante... In questo modo si aprono nuovi orizzonti strategici; ma non c'è il rischio che si finisca col perdere il focus sulla competizione? Wipeout è sempre stato famoso per la sua velocità, filo conduttore di tutto il gioco...
E: "Non c'è pericolo. Di velocità ce n'è in abbondanza – il gioco corre al doppio dei frames di Wip3out – e col proseguire delle gare ogni giocatore troverà il suo equilibrio. Tra l'altro, come nel caso di Wip3out, i giocatori avranno accesso a un sito Internet dedicato dove registrare i propri record e scambiarsi materiali e pareri".

P: Hai detto una parolina magica: Internet. Nella mia mente (e in quella dei giocatori) sta prendendo forma un'ipotesi spaventosamente bella: Wipeout Fusion in multiplayer su Internet. Che ne dici?
E: "Mmmm... Ho paura che tu stia correndo troppo. Per ora il multiplayer è previsto su split screen, neanche in link mode (BUUU!! n. d. r.). Ma come ben sai, le potenzialità di PS2 sono tutte da scoprire e niente è ancora definito, da quel punto di vista. Attualmente siamo circa al 75% dello sviluppo e abbiamo in previsione di far uscire il gioco a marzo 2001. Ci sarà tutto il tempo di fare le necessarie modifiche per adattare il gioco agli standard PS2, anche se non è facile...".

P: Un'altra conferma! È piuttosto diffusa questa voce che riferisce di elevate difficoltà tecniche nella programmazione di giochi per PS2. Potrebbe essere un deterrente sufficiente per spingere 'qualcuno' a sviluppare giochi per altre console? Che so, X-Box...
E: "No comment".

E con questo, capisco che sono andato un po' oltre!





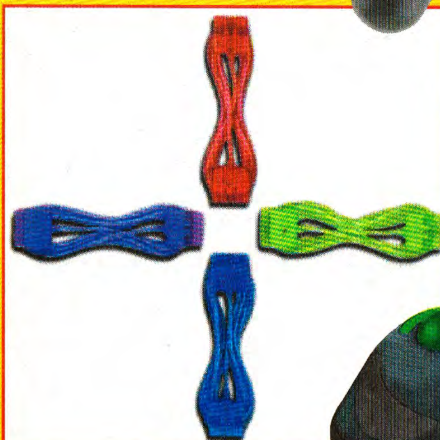


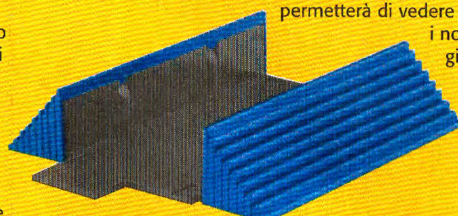


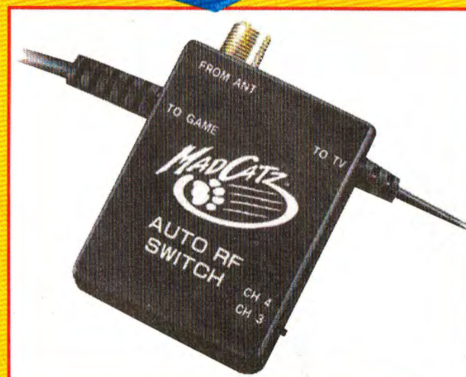
PERIFERICHE TERZE

Terze parti si sono gettate a capofitto nella creazione di nuove periferiche di gioco per la neonata console Sony; così come è successo con la Playstation 1, molte case hardware stanno preparando tutta una serie di **accessori esterni**. Una di quelle che con PS1 fu più accorta, preparata e pronta, la **MadCatz** (mi son sempre chiesto cosa significasse quel nome...) sta preparando una serie piuttosto completa di accessori esterni. In preparazione ci sono **memory card** e **joypad**, ma anche accessori nuovi: fra tutti, è in arrivo uno **Steering Wheel** (chiamato MC2) che tornerà utile nei giochi di guida. Si tratta a mio giudizio di un mezzo aborto (sono stato tenero, considerate le cose...) perché trovo abbastanza squallido giocare con un dispositivo di guida che non sia il solito pad ma nemmeno un evoluto volante; ci sono state esperienze simili per PS1 e sono state tutte quante abbastanza devastanti, tanto che non riesco a capire il perché di questi accessori. Molto ma molto più intrigante è il **telecomando**, lo **Universal DVD Wireless Remote**, che è in grado di gestire a distanza, come un comune telecomando, tutte le funzioni non videogiochistiche della PlayStation 2 e del lettore DVD. Ma, come se non bastasse, la tecnologia MadCatz è stata in grado di ampliare l'utilità di questo accessorio rendendolo compatibile anche con il televisore e il videoregistratore domestici, che possono esser comandati da questo accessorio. Non avremo insomma più bisogno di un tavolo enorme per appoggiarci sopra tutti i telecomandi che ci servono: MadCatz ci fornisce uno strumento che li inglober à tutti, con l'aggiunta (grazie alla quale il prodotto trova spazio su queste pagine) della funzione di telecomando per il lettore **DVD** della PlayStation 2. Proseguendo negli accessori forniti da MadCatz, non manca il **Vertical Stand**, il pezzo di plastica che reggerà la nostra console in verticale (e che Sony purtroppo non fornisce di serie all'interno delle confezioni). Non manca ovviamente il cavo **S-Video** che, come per tutte le console in commercio, garantirà una qualità video migliore, con una grafica più nitida e definita; questo è secondo me l'accessorio migliore, quello veramente indispensabile: un cavo, semplice bello ed essenziale, che ci permetterà di vedere meglio i nostri giochi.









KLONOA 2

Konami ha atteso la nuova PlayStation per il seguito del suo platform. **Klonoa**, su PS1, è un gioco colorato e divertente, dotato di una meccanica sostanzialmente bidimensionale seppur inserita in un contesto grafico assolutamente poligonale. La grafica della versione PS2 lascia di sale per bellezza; e considerate che siamo ai primi stadi di sviluppo! Infatti non si sa molto né della storia che reggerà questo Klonoa 2 né tantomeno delle eventuali innovazioni che potrebbero interessare questa release per il Principe Nero. Ma intanto noi furbi ci godiamo le immagini e speriamo in un gioco che sia divertente e giocabile almeno quanto la versione per la prima PlayStation... Sarebbe già un gran bel risultato!





THE BOUNCER

Questo progetto **Square** assomiglia un po' a Gran Turismo 2000 per il fatto che più tempo passa e più sembra bello! Ricorderete infatti che, quando venne annunciato, lo presentammo come uno strano picchiaduro. Oggi quello 'strano' si sta definendo sempre meglio - anche perché il gioco è ormai prossimo alla sua uscita e quindi le notizie sono più precise - e si riesce con agio a capire di che prodotto si tratta. E vediamolo insieme! **The Bouncer** è sì un gioco la cui componente principale è la **lotta** e lo scontro; ma è fortemente influenzato dalla sua trama. Sostanzialmente, la storia racconta di tre amici, buttafuori in un bar, che raccolgono una ragazzina (che dovrebbe chiamarsi **Dominique**) e decidono di 'adottarla'. Il passato misterioso della bambina esploderà in tutta la sua drammaticità quando Dominique verrà rapita e portata all'interno di un grosso edificio in cui ha sede una grande società multinazionale. I tre baldi giovani (che vi presento: si chiamano **Sion**, **Volt** e **Kou**) decidono quindi di andarsela a riprendere. Nel gioco, dicevo, sono frequenti gli scontri e infatti l'abilità col joypad è essenziale. Ma i soli tre personaggi rendono tutto abbastanza originale; gli scontri possono esser giocati con un solo lottatore che va scelto prima, e al termine di ogni combattimento il personaggio che è stato usato verrà potenziato. È pertanto richiesta una saggia scelta. Inoltre, a seconda del personaggio selezionato la storia proseguirà in un senso oppure nell'altro, a seconda di quelle che sono la personalità, le amicizie e il passato del carachter sotto controllo in quel momento. Ciò favorirà la **rigiocabilità** del prodotto. Gli sviluppatori son gli stessi che hanno regalato a PS1 i due picchiaepicchia **Tobal** ed **Ehrgeiz**, quindi gente che sa programmare ma soprattutto gente che si è sempre distinta per l'originalità dei propri prodotti. Inoltre il look è curato da **Tetsuya Nomura**, lo stesso che si è occupato dei personaggi di **Final Fantasy VIII**. Un successo annunciato? Noi, più passa il tempo e più crediamo di sì!!!!!

Casa: **Sony**
Genere: **Platform**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI LUCIO PROSPERI

Spyro 3
Year of the Dragon

Planet Voto
93

A favore
- Ci sono tre nuovi personaggi
- Gameplay collaudato
- Realizzazione tecnica impeccabile
- Giocabilità ai massimi livelli

Contro
- Tecnicamente piuttosto simile al precedente



PLANET GAME

Non c'è mai riposo per gli eroi, soprattutto quando sono famosi, amati e strapagati come Spyro, diventato ormai una vera e propria star internazionale.



Negli ultimi anni sembra che molte software house si siano adagiate sugli allori. Leggendo gli ultimi numeri della vostra rivista preferita, vi sarete senz'altro accorti che ci sono tantissimi secondi, terzi se non addirittura quarti episodi di determinati giochi. Questo è indice di una certa pigrizia mentale da parte degli sviluppatori, o piuttosto il tentativo di sfruttare fino al midollo 'nomi' di grosso richiamo? Effettivamente l'originalità è un valore che sembra stia per scomparire a beneficio della cultura del sequel... Fortunatamente non tutti i 'nuovi episodi della serie' risultano copie cartacarbone dei predecessori, ma alcuni titoli riescono a portare innovazioni che giustificano l'acquisto del numero X (mettete pure la cifra che preferite, a seconda del gioco che vi viene in mente...).



Ecco gli obbiettivi della vostra missione: le uova di drago rubate dalla perfida Bianca.



Non sempre i nemici più grossi sono quelli più cattivi...

SPYRO È DI NUOVO TRA NOI

Il nuovo capitolo di **Spyro**, il terzo della serie, per buona sorte apporta numerose modifiche che lo rendono piuttosto diverso da Gateway to Glimmer... anche se da una prima occhiata potrebbe non sembrare così. Ma procediamo con ordine e vediamo cosa ha spinto il nostro simpatico **draghetto viola** a interrompere per l'ennesima volta le sue vacanze e lanciarsi in una nuova e pericolosa avventura. La malefica **regina dei Rinoceronti** ha deciso d'impossessarsi di tutte le **uova di drago** per prepararsi una bella zuppa... La perfida, infatti, avendo ospiti a cena ha pensato bene di preparare loro il famoso e prelibato **minestrone con squame di drago**, in modo da garantirsi la loro benevolenza per molti anni a venire. Ha così incaricato la sua maga di fiducia, **Bianca**, di sottrarre i preziosi cocchi dall'attenta (!) guardia dei genitori... Qualcosa però va storto e le uova finiscono sparpagliate per i numerosi mondi che compongono l'avventura (mmh... dove l'ho già sentita questa trama?). Scontato dire che dovrà essere Spyro a partire immediatamente, accompagnato dalla fida libellula **Sparx**, e recuperare i piccoli prima che finiscano in pentola...
Dopo aver assistito ai vari filmati introduttivi vi troverete così nuovamente a controllare il piccolo rettile alato. A questo punto una considerazione mi sembra doverosa: ma quanto ci mette un drago a crescere?!? Sono passati

COME SI GUIDA UN DRAGO?

Come ampiamente detto nella recensione, Spyro è in grado di eseguire un sacco di azioni, a seconda della situazione in cui si trova. Vediamole nel dettaglio.

SULLA TERRAFERMA
- Tasti direzionali (o leva destra analogica) per muoversi.
- Tasto Quadrato per accelerare la corsa e 'caricare' la testata con la quale colpire nemici e oggetti.
- Tasto X per saltare.
- Tasto Cerchio per sputare il fuoco.
- Tasto Triangolo per passare alla visuale in soggettiva. Se premuto in combinazione con il tasto X permette di saltare 'di testa' sugli oggetti.
- Tasti L1 e R1 per modificare e ruotare la telecamera.

IN ACQUA
- Tasto Quadrato per immergersi e, una volta sott'acqua, colpire i nemici e gli oggetti.
- Tasto X per nuotare restando in superficie o, una volta immersi, per spostarsi più lentamente.

IN VOLO
- Tasto X per saltare da una piattaforma all'altra e nuovamente, una volta in volo, per planare sulla sporgenza successiva.
- Tasto Triangolo per dare il colpo d'ali decisivo quando ci si trova nei pressi di una piattaforma, dopo una lunga planata.

LO SPYRO-CANNONE
In determinate situazioni Spyro sarà in grado di raccogliere delle palle, che poi potrà sputare, a mo' di cannone, per abbattere i nemici o per colpire alcuni bersagli.
- Tasto Triangolo per passare alla visuale in soggettiva con tanto di mirino.
- Tasti direzionali (o stick analogico) per spostare il mirino.
- Tasto Cerchio per scagliare il proiettile.



Il metodo migliore per eliminare i nemici sono sempre le care e vecchie fiamme.



quasi quattro anni dal primo capitolo e Spyro è ancora piccolo, riesce a volare solo per pochi tratti e a vederlo non incute il rispetto che invece meriterebbe! Ma probabilmente lo sviluppo di questi fantastici animali è molto più lento di quanto si possa credere...

IMMUTABILE DIVERSITÀ

Appena si comincia a giocare si ha la forte impressione di essere ancora impegnati con il secondo episodio. Dal punto di vista **grafico** il gioco è praticamente identico al suo predecessore. Questo non è necessariamente un difetto, considerando che Spyro 2, tecnicamente parlando, è uno dei giochi migliori mai apparsi su PSX. Sicuramente, però, qualche piccola novità grafica non avrebbe certo guastato, mentre in molti punti la sensazione di déja vu è piuttosto netta. Anche il **sistema di controllo** è stato riportato pari pari dal secondo capitolo, cosa che permetterà a chi già conosce la meccanica di muoversi da subito con estrema naturalezza.

Come dite? Non avete mai giocato a Spyro in tutta la vostra vita e non ne sapete niente del sistema di controllo? OK, basta non arrabbiarsi!

L'affascinante (ha infatti tantissimo successo con le ragazze... quante ne ho viste esclamare "Quanto è carino!" con quel tono di voce di un'ottava superiore a quello normale...) drago è in grado di eseguire un numero davvero elevato di mosse. Oltre a **correre**, **saltare** e **sputare fuoco** è capace di librarsi per brevi tratti in aria (in modo da raggiungere piattaforme piuttosto lontane), prendere a **testate** oggetti e nemici, **nuotare** sia in superficie che sottacqua, **arrampicarsi** e utilizzare mezzi di varia natura. Niente male, no? La bontà del sistema di controllo è che viene spiegato nel corso dei primi livelli di gioco, con un sistema di apprendimento molto naturale. Negli stage iniziali, infatti, avrete modo di venire ragguagliati sulle vostre capacità dai vari amici che incontrerete strada facendo.



Primo piano della maga Bianca... Sembra così carina e innocua!

HUNTER E SPARX

Non sarete soli, quindi, ma potrete contare su molti alleati per raggiungere il vostro obiettivo. Sempre al vostro fianco ci sarà la libellula **Sparx**, la cui sopravvivenza è strettamente legata alla vostra. È infatti il vostro **indicatore d'energia**: tenetelo sempre ben luminoso, se non volete assistere alla cerimonia funebre del vostro draghetto, cibandovi degli animaletti sparsi qua e là (galline subacquee, paperi azzurri, piccole pecore ecc.).

Molto utile sarà **Hunter**, il giaguaro buono e un po' tonto, che molto spesso vi inviterà a seguirlo per apprendere così nuovi segreti sull'esecuzione di determinate mosse. Non meno d'aiuto sarà la piccola **Zoe**, che oltre a fornirvi dei consigli sull'utilizzo delle **telecamere virtuali** avrà la funzione di restart point

SPYRO HAWK'S PRO SKATER

La terza avventura di Spyro è letteralmente infarcita da tutta una serie di sottogiochi di varia natura. In aggiunta a prove piuttosto simili a quelle viste nei precedenti capitoli (tipo sfruttare i potenziamenti per eliminare alcuni nemici), si affiancano altre totalmente inedite e divertentissime (e di difficoltà sempre crescente). Su tutte, a mio modesto parere, si erge una sorta di simulazione di skateboard, che vede il nostro amato draghetto impegnato come emulo di Tony Hawk. Lanciato a tutta velocità su uno skate, Spyro dovrà sfruttare rampe e discese per raggiungere ed eliminare 15 pestifere volpi. Bellissima la possibilità di eseguire semplici 'trick' e utilizzare le ali per planare su piattaforme troppo distanti. Una delle sezioni meglio realizzate nella storia dei platform!





NON C'È TRE SENZA QUATTRO

Spyro rappresenta per la PlayStation un po' quello che Super Mario è per le console di casa Nintendo: un simbolo esclusivo.
Purtroppo (o per fortuna? Punti di vista...) tra pochissimo non sarà più così! Visto lo strepitoso successo ottenuto dal simpatico draghetto viola, la Sony ha deciso di realizzare il quarto capitolo della serie anche per altre piattaforme.
Il prossimo episodio quindi vedrà la luce, oltre che su PS2, anche su PC e Xbox... È proprio vero: come nel calcio, anche nei videogiochi non esistono più le bandiere!



Uno dei personaggi che aiuteranno Spyro nella sua avventura: il canguro.

La versione di Spyro 3 che abbiamo testato è in inglese, ma il gioco finale sarà tradotto in italiano, sia nella parte dei sottotitoli sia in quella del parlato.

in caso di decesso prematuro.
Uno dei piccoli difetti di **Spyro 2: Gateway to Glimmer** era proprio la gestione delle **visuali**, che a volte risultava problematica impedendo la corretta visione dei mondi e degli ostacoli. Nonostante il sistema di gestione sia rimasto uguale, è stata migliorata la resa generale, in modo da impedire situazioni di scarsa visibilità.
Non manca poi l'avidissmo **strozzino** cui sarete costretti a rivolgervi per ottenere il passaggio su determinati **ponti**, liberare alcuni personaggi o apprendere nuove abilità. Questo unto figuro si farà pagare in **gemme** sonanti e non si farà scrupolo alcuno nel sottrarvi buona parte del vostro tesoro, raccolto con grande difficoltà... Ormai la riconoscenza non è più di questo mondo!
A questo punto è giunto finalmente il momento di vedere cosa rende questo nuovo capitolo di Spyro un gioco meritevole delle vostre attenzioni.



Disseminati per i vari livelli troverete un sacco di innocui animaletti, facili prede per reintegrare la vostra energia.

DA UNO A QUATTRO

Mano a mano che procederete nei vari livelli avrete la possibilità di liberare tre nuovi personaggi: un **canguro**, una **scimmia** e un **pinguino**. Questi tre simpatici animali rivestiranno un ruolo decisamente attivo per il prosieguo dell'avventura, integrandosi alla perfezione con Spyro e godendo di livelli solo per loro. In altre parole, per finire completamente il gioco dovrete utilizzare ben **quattro personaggi** differenti, ognuno con delle sue abilità e caratteristiche predominanti.
Utilizzando il canguro, per esempio, e sfruttando la sua capacità di **salto**, avrete la possibilità di raggiungere punti altrimenti inarrivabili e affrontare prove particolari che il piccolo Spyro non sarebbe in grado di superare. Questa innovazione garantisce un'elevatissima varietà all'azione, rendendo il controllo di ogni personaggio un'esperienza diversa, quasi paragonabile a un nuovo gioco! Gli altri tre animaletti, infatti, si muovono in modo completamente differente dal drago, e vi costringeranno a imparare le loro abilità e capacità di spostamento. Tutto questo porta incredibili benefici alla **longevità** e alla **giocabilità**, garantendo la varietà indispensabile per non annoiarsi. Ma, come diceva un noto personaggio televisivo, "... e non finisce qui".



IL TRIONFO DEI SOTTOGIOCHI

Una delle caratteristiche più interessanti di **Spyro 2** era la presenza di numerosissimi **sottogiochi** che, una volta completati, garantivano l'acquisizione di un **talismano** (ricordo ancora la strepitosa partita di hockey su ghiaccio in un livello delle Pianure d'Inverno).
In **Spyro – Year of the Dragon** questa caratteristica è stata, se possibile, ulteriormente ampliata e in ogni livello avrete a che fare con qualche 'divagazione sul tema' che vi frutterà un bell'ovetto. Ma rispetto al passato, questi sottogiochi vi vedranno alle prese con numerosi mezzi di trasporto, per rendere l'azione ancora più varia e divertente: **aeroplani**, **barche**, **mongolfiere**, **skateboard** e molti altri. In particolare, una delle prime sezioni che vi vedrà impegnati è quella sullo skate, a mio modesto parere una delle più belle della storia dei platform games! Insomma, per farla breve, gli sviluppatori della **Insomniac Game** non si saranno certo 'spremuti' per migliorare l'aspetto tecnico (partendo sempre dalla considerazione che, graficamente e dal punto di vista della giocabiltà, la serie di Spyro è una delle migliori in circolazione), ma hanno inserito molte innovazioni in modo da rendere l'esperienza di gioco MOLTO varia e assolutamente gratificante.

UN SACCO DI GENTAGLIA

Nonostante l'impatto grafico risulti decisamente familiare, i designer non hanno certo lesinato in quanto a fantasia, sia nella realizzazione dei vari personaggi sia soprattutto in quella dei diversi mondi.
Nel corso del gioco avrete a che fare con creature decisamente bizzarre, ma accomunate da un aspetto molto divertente e fumettoso. Cosa possiamo dire dei **polipi rotanti** e delle **galline subacquee** del livello denominato **Seashell Shore** o dei **giganti** con tanto di frustino sadomaso dei **Cloud Spires**? Molte di loro riuscirranno a strapparvi più

di un sorriso... I vari livelli (vi troverete davanti a **8 immensi mondi** da esplorare, ognuno composto da numerosi **sottolivelli**, al cui interno ci saranno vari **sottogiochi**... fare i conti è praticamente impossibile!) sono caratterizzati da numerose **biforcazioni** e **gallerie**, e prima di poterli considerare conclusi al 100% dovrete farvi un bel 'mazzo'. La caratteristica tipica della serie di Spyro, però, è quella di garantire soddisfazione alle varie tipologie di giocatori: i meno pazienti, per esempio, potranno tranquillamente avanzare nel gioco completando solo parte dei livelli e recuperando il numero di **uova** strettamente necessario. I più 'accaniti', invece, potranno dedicarsi a completare il gioco al 100%, girovagando per ore alla ricerca dell'ultima **gemma**. Ovviamente, per raggiungere certe zone è necessario possedere un determinato numero di gemme e/o di uova, perciò cercate sempre di raccogliere tutto quello che vi capita a tiro, se non volete essere costretti ad affrontare più volte gli stessi livelli. Usando il tasto **Select** avrete una panoramica dello status di ogni stage: numero di gemme e uova raccolte e percentuale di completezza; un metodo semplice e immediato per avere la piena situazione sott'occhio.



Molti dei cuccioletti che libererete vi ripagheranno con un simpatico balletto.



In questo terzo episodio troverete rinoceronti in tutte le salse...



QUATTRO CHIACCHIERE

Dal punto di vista degli **effetti sonori** non siamo di fronte a nulla di particolarmente innovativo, anche se tutto è ben realizzato (sfruttando, a onor del vero, buona parte del lavoro fatto per Spyro 2...). La versione che abbiamo avuto modo di provare, però, era completamente in inglese, sia nella parte dei dialoghi che in quella dei sottotitoli. Questo ci impedisce di valutare il lavoro fatto in sede di traduzione nel nostro amato idioma, anche se ritengo che si possa essere ottimisti. Il doppiaggio di **Spyro: Gateway to Glimmer** era piuttosto buono, privo di errori, e si avvaleva di voci credibili e tutto sommato spiritose. In definitiva, credo che questo Spyro 3 abbia tutte le carte in regola per regalarvi grandissime soddisfazioni e centinaia di ore di divertimento.
La presenza di **tre personaggi** nuovi di zecca, il carisma del draghetto viola, l'elevatissimo numero di livelli a disposizione e i divertentissimi sottogiochi sono garanzie di un prodotto di estrema qualità. Se a tutto questo aggiungiamo una **giocabilità** eccellente, possiamo affermare senza timori di smentite di trovarci di fronte a uno dei giochi da non perdere assolutamente. Amanti dei platform, attenzione: siamo in zona 'capolavoro'!



Il simpatico marsupiale avanza a forza di salti e grandi calcioni!

UNA CARTOLINA DA...

Come da tradizione, anche questo Spyro – Year of the Dragon offre moltissime ambientazioni diverse, tutte caratterizzate dalla presenza di un certo tipo di nemici e determinati elementi naturali. Rispetto al passato, sono aumentati i baratri e i dislivelli nei quali fare attenzione a non precipitare, così come gli ingranaggi da attivare per raggiungere certe zone, altrimenti inaccessibili. I vari sottogiochi, prima integrati con la struttura stessa del livello, ora sono raggiungibili solamente attraverso particolari porte dedicate.
Ecco qualche bella cartolina di alcuni luoghi che vi troverete a visitare...





Casa: **Capcom**
Genere: **Azione**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Dino Crisis 2

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Planet Voto 92

A favore
- Tutto un altro gioco rispetto al primo: questa è rivoluzione!
- Frenetico, originale e divertente
- Si spara tantissimo: vi prenderete le rivincite che vi spettano sui lucertoloni!

Contro
- Il sistema di controllo è (a volte) bizzoso...
- Non si può certo dire che sia un campione di longevità!



Fermi! Non andate a controllare il voto di Dino Crisis. Ve lo dico io: era 93, ma era esagerato e soprattutto ingannevole. Dino Crisis 2 è molto superiore al suo predecessore. Questo è il vero Dino Crisis!



Rispetto a Dino Crisis ci sono molte più specie di dinosauri. Ecco uno splendido esemplare di Triceratopo (che è simile al pungitopo natalizio).



Vi domanderete perché un **93** dovrebbe essere ingannevole, ma soprattutto COME FA un voto a essere ingannevole. Innanzitutto, come avrete notato da circa un anno a questa parte, numero dopo numero abbiamo cominciato un lieve abbassamento dei voti. Qualche volta ci scappa ancora la mano e i punterelli in più volano che è una bellezza, specialmente nelle recensioni di un redattore di cui, per correttezza, non posso fare il nome. Pettini è il cognome, ma chi è in realtà non lo saprete mai.
Comunque sia, se è un paragone che cercate, cominciate a cercarvi un altro hobby perché i due giochi NON HANNO NULLA a che vedere. **Dino Crisis** non è stata una rivoluzione, ma un semplice riadattamento di **Resident Evil** in abito primordiale e inventari più incasinati. Il pregio maggiore che ha avuto è stato senz'altro quello di proporre in veste totalmente differente (e parlo di trama e ambientazione) un 'telaio' ben collaudato come quello di Resident Evil.
L'innovazione più grande è stata quella di introdurre una **telecamera mobile** laddove Resident Evil ne presentava una fissa, che cambiava a ogni schermata. Ne risentì la **grafica**, inferiore a quella di Resident Evil perché non presentava più fondali pre-renderizzati (non sempre, almeno) per via di quella telecamera mobile di cui si diceva. Il complesso sistema d'**inventario**, scomodo, con scritte piccolissime e terribilmente macchinoso, comprometteva un po' l'economia globale di gioco che soffriva anche nella **meccanica di gioco**, sacrificando gli scontri in favore degli enigmi. Proprio il sistema di combattimento (non se ne poteva più di creare pozioni letali e/o stordenti: li avreste fatti fuori volentieri tutti, quei dini!) sembrava frenato, limitato. Qualcosa come: "Sì, bella 'sta roba... Tensione alle stelle... Ma fatemi sparare, ecche%&!!"§!".



Alcune delle bestie che incontrerete sono MOLTO più grandi di voi. A mali estremi... Questo è un allosauro, e potrete attaccarlo efficacemente solo di lato.

È RIVOLUZIONE!

Avete presente **Dino Crisis**? Ecco, levatevelo dalla testa! **Dino Crisis 2** è un altro gioco. Non è un survival horror, anche se sopravvivere spesso diventerà un obiettivo primario. Dino Crisis 2 è uno **sparatutto**. Sì, avete letto bene, non ho esagerato con i Macchiafegato: Dino Crisis 2 è uno **sparatutto arcade tridimensionale**. Vediamo di dare una definizione, essenziale, dei tre generi coinvolti in questa rivoluzionaria formula di gioco. Genere **Azione**: un action game è un gioco frenetico dove il **movimento** (e nella maggior parte dei casi il fuoco

PERVERSIONI GIAPPONESI

E poi non dite che non ho ragione a dire che i giapponesi sono dei pervertiti! Durante il gioco, Regina e Dylan saranno sporadicamente attaccati da alcuni misteriosi ragazzi e ragazze in divisa ed elmo. Regina riesce a catturarne una e, data la sua 'vivacità' e propensione alla fuga, decide di AMMANETTARLA a dei tubi. Capite?! Regina, la regina dal manganello stordente, che ammanetta una ragazzina! Sembra di tornare ai tempi di Betty Paige...



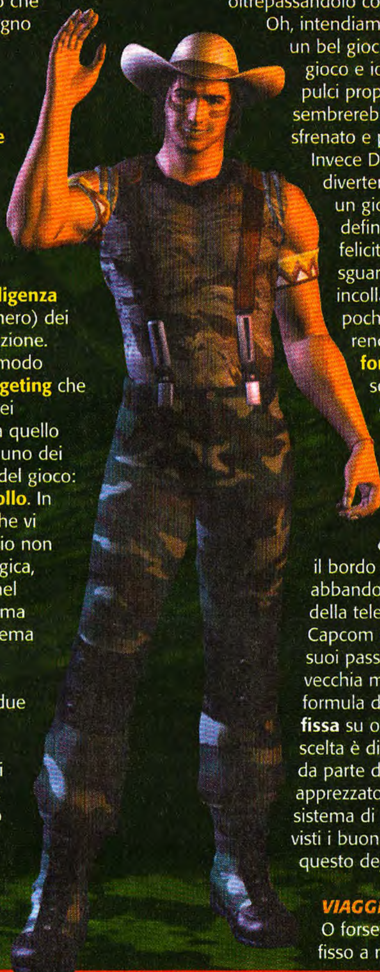


Siate intelligenti e aspettate che ci siano molti dinosauri sullo schermo: se siete abili, potrete realizzare combo milionarie!

delle armi) sono la spina dorsale del gameplay. Spesso si trova questo termine accompagnato dalla parola **adventure**, che indica che esiste una spiccata componente di esplorazione all'interno del gioco. La presenza di una trama piuttosto fitta (spesso di stampo cinematografico) completa il quadro.
Genere **Adventure**: quel genere di giochi in cui la storia inizia misteriosamente e voi dovete sudare sette camicie per scoprire la soluzione finale! I classici **punta-e-clicca** che provengono dal mondo PC e che si giocano generalmente con il mouse; ma nel caso della PlayStation ci si può anche giocare con il pad. Avete presente **Broken Sword**, **Atlantis**, **Egypt** e compagnia avventurosa?
Genere **Sparatutto**: l'ultima frontiera dei guerrafondai. Pad alla mano, spazzate qualunque cosa vi sbarri la strada a suon di pallottole e bombe a mano, laser e cannoni! Una sfida per le vostre dita. Trama? Chi ha detto che per sparare c'è bisogno di una trama?

RENDERE... I FONDALI FISSI!

Dino Crisis 2 ha **tre livelli** di difficoltà che modificano principalmente la disponibilità delle **risorse belliche** (leggi munizioni) e l'**Intelligenza Artificiale** (e il numero) dei **dinosauri** in circolazione. Esiste anche un comodo sistema di **auto-targeting** che risolve gran parte dei problemi causati da quello che sembra essere uno dei pochi punti deboli del gioco: il **sistema di controllo**. In effetti, non è raro che vi troviate in svantaggio non per imperizia strategica, non per imperizia nel maneggiare il pad, ma per colpa di un sistema di controllo poco preciso. Per carità: **Regina** e **Dylan** (i due protagonisti) si muovono splendidamente sui fondali renderizzati, ma a volte soffrono della sindrome da Panico dell'Angolo, quella curiosa tendenza a portarvi esattamente dove non volete andare, fosse anche un centimetro quadrato in uno spazio aperto: voi non ci volete andare e invece è proprio lì che andrete.
Quello che mi fa imbestialire è un classico dei classici: la **raccolta degli oggetti**. Se non ci sei posizionato perfettamente davanti, allineato come un pianeta in orbita, non c'è verso di raccogliere niente. Ma dico: se ce l'hai messo tu il power up lì, cosa ti aspetti, che non lo prenda?? È ovvio che lo voglio prendere, ed è perfettamente inutile che tu mi metta alla prova, pretendendo dei posizionamenti millimetrici assolutamente inutili! E il 'tu' era retorico per indicare l'Intelligenza Artificiale che a volte si dimostra poco intelligente e molto artificiosa. Che poi non è coerente con la possibilità di passare **ATTRAVERSO** la carcassa di un dinosauro morto, oltrepassandolo come se non ci fosse!
Oh, intendiamoci: **Dino Crisis 2** è un bel gioco, un bellissimo gioco e io gli sto facendo le pulci proprio perché altrimenti sembrerebbe un elogio sfrenato e poco obiettivo.
Invece Dino Crisis 2 è divertente, quanto basta a un gioco per essere definito tale. Ma noto con felicità che il vostro sguardo è rimasto incollato alla parola di poche righe fa: renderizzati. Esatto, i **fondali** di Dino Crisis 2 sono **renderizzati** come quelli di Resident Evil. Non proprio così belli, ma si avvicinano. **Schermate fisse** che cambiano quando raggiungete il bordo dello schermo: abbandonata l'innovazione della telecamera mobile, la Capcom decide di tornare sui suoi passi e riproporre la vecchia ma sempre efficace formula dell'**inquadratura fissa** su ogni schermata. La scelta è discutibile, soprattutto da parte di chi aveva apprezzato quel particolare sistema di inquadratura, ma visti i buoni risultati, ben venga questo deja-vù.

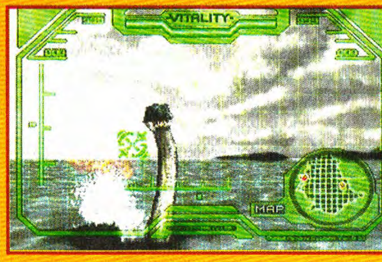


VIAGGIATORI DEL TEMPO

O forse lo sguardo è rimasto fisso a righe ancor più sopra, dove si parla dei due protagonisti? **Regina** la conoscete bene: la rossa tutto fuoco di Dino Crisis che avevamo tacciato di 'culoneria' e che per il secondo capitolo ha buttato giù qualche etto (non troppo), riuscendo a essere ancora più carina. Poi lo ribadisco: "Rossa de cavèi...". **Dylan** è invece il secondo protagonista. Armonica alla bocca, chitarra acustica alla mano, ci canterà i suoi pezzi migliori di quando ancora non era passato alla sua fase elettrica. Ah, non è QUEL Dylan? E che cos'ha, giacca nera e camicia rossa? E magari Regina di secondo nome fa Groucho?! Nooo, niente di tutto questo: Dylan è **Dylan Morton**, un agente della TRAT (il significato dell'acronimo non lo conosciamo, ma possiamo supporre si tratti di uno di quei gruppi speciali che fanno tanto fico...). Come narrato nella splendida introduzione filmata, gli esperimenti sulla **3° Energia**, dopo essere falliti nel primo Dino Crisis, si ripetono in un laboratorio segreto, con effetti ancora più disastrosi di quelli dell'isola Ibis. Non solo il laboratorio, ma tutta la porzione di terra che lo circondava, compresa la cittadina di

SOTTOGIOCHI

In alcune sezioni, Dino Crisis 2 prenderà una piega tipicamente arcade. Oltre a una frenetica corsa in jeep in cui uno guida (il computer) e l'altro spara con una mitragliatrice, c'è anche questa fantastica sezione nella quale Dylan deve resistere ai reiterati attacchi dei dinosauri che cercano di abbattere la nave. Si tratta di sezioni limitate nel tempo che danno una sferzata d'aria fresca al gioco, variandone il gameplay e senz'altro movimentano la già frenetica attività di gioco.



Questo è il possente mezzo da sbarco con il quale Regina e Dylan hanno attraversato il tempo. E con cui vorrebbero tornare a casa...



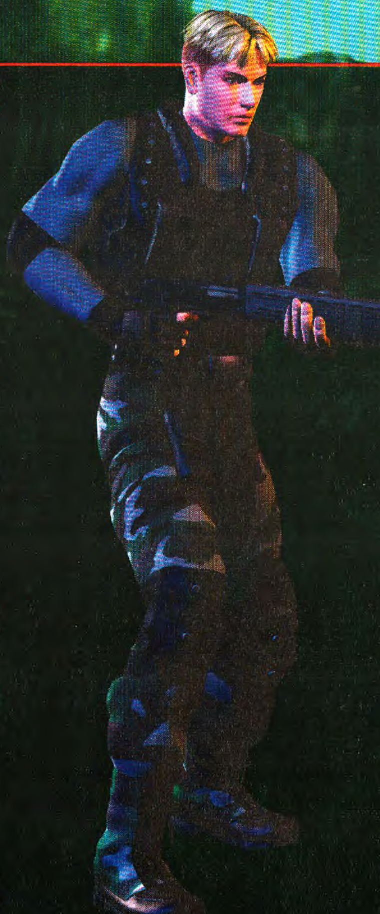


Questo passaggio in campo aperto è spettacolare! La seconda volta che ci passate, sullo sfondo sfila un'allegra famiglia di Triceratopi (in cerca di prede: i topi).



Nella sezione del molo di Edgard City c'è da fare un botto di punti con le combo: i plesiosauri spuntano come funghi. E se avete anche solo una doppia mitraglietta...

Edward City, vengono rispediti indietro nel tempo, sessantacinque milioni di anni prima, nel **Cretaceo**. A bordo di un **hovercraft** equipaggiato più del camper di Rapido, un nutrito gruppo speciale composto da membri della TRAT e della SORT sbarca anch'esso nel Cretaceo tramite un **portale temporale**, con l'obiettivo di recuperare gli eventuali superstiti. Della TRAT fanno parte Dylan, un biondo con una pettinatura da schiaffi, e **Dave**, un vero tamarro con giubbottino senza maniche, segni neri sotto gli occhi come un giocatore di football e cappellaccio da cowboy. Ricorda molto il wrestler Jesse Ventura nella parte del grande e grosso in *Predator* (quello che dice: "Masticare tabacco vi farà diventare dei dinosauri!"). Solo un po' più mingherlino. Della SORT fa parte Regina, che già conoscete. Il gruppo stabilisce un avamposto subito dopo lo sbarco, ma viene ben presto attaccato da un branco di **Velociraptor** che spazzano via tutto e tutti in pochi secondi, come lanzichenecchi il giorno di paga. Rimangono in piedi – indovinate un po' – Regina e Dylan. Improvvisamente i Velociraptor scappano come avessero fiutato un pericolo. E che pericolo: un grosso, grossissimo **T-Rex** (no, non è Marc Bolan) si fa avanti, pregustando uno spezzatino di agenti speciali. Ma ecco che dal nulla arriva un **missile** che lo centra in pieno occhio, riducendolo come il Tirano di Riù, il Ragazzo delle Caverne. Lo ha sparato Dave lo zamundo, ottenendo però il solo risultato di farlo incazzare ancora di più (incazzare Word non me lo segna come errore, quindi si può scrivere). La fuga è disperata: i due precipitano da una scarpata, sfuggendo al ciclopico (in tutti i sensi...) predatore. Di Dave non se ne sa più nulla. Tornerà? Mah!. Tengo a precisare che quanto detto finora è raccontato da un **filmato** in CG



che rivaleggia con quelli di Final Fantasy, almeno a parere di chi scrive. Le cutscenes di intermezzo si fondono perfettamente con la grafica del gioco, raggiungendo un senso di continuità pari quasi a quello di Metal Gear Solid. Il **frame rate** delle animazioni dei personaggi e dei dinosauri è altissimo e 'rende' in maniera impressionante. La grafica è molto bella, se è questo che vi aspettavate di sentire.

"È UNA VITA MOVIMENTATA..."

Ecco la prima, grande rivoluzione di Dino Crisis, il simulatore di psicoanalista di dinosauro: si spara per fare punti. Iniziate usando Dylan e subito vi trovate di fronte a cinque 'raptor; il diminutivo è per gli amici; i nemici non fanno in tempo neanche a usarlo, il diminutivo... Fate fuoco con la vostra doppietta ed ecco che compare un numero: **100 pts**, cento punti. Prima che scompaia la scritta, ne uccidete un altro: 200 pts e **Combo X2**. Combo? Esatto, si possono concatenare le uccisioni come colpi di picchiaduro: per riuscire a unire i diversi kill, dovete fare in modo di uccidere il dinosauro successivo prima che la scritta con il punteggio sparisca dallo schermo. Essendo lo scenario di gioco diviso in sezioni, arrivati alla fine di una di queste verranno conteggiati i punti fatti, moltiplicati per le combo eseguite; se non siete stati feriti, riceverete anche un bonus **No Damage** e se colpite un dino mentre vi sta attaccando, otterrete un bonus **Counter Attack**.

Il **sistema di ferimento** del protagonista è simile a quello di Dino Crisis: potete venire feriti leggermente o più gravemente, nel qual caso comincerete a perdere sangue e dovrete usare un emostatico (nel frattempo l'energia se ne fluirà via, lontano, fuori da voi...). Non temete: non dovrete più andare a naso per conoscere il vostro status. Una pratica **barra d'energia** vi terrà informati e per ripristinarla non dovrete fa altro che giocare con i **medikit** (piccoli, medi, grandi, emostatici, resurrezioni e via dicendo). Dylan e Regina saranno sempre e costantemente armati con un'arma principale e una secondaria. La principale è quella da fuoco: **pistole**, **mitragliatori**, **lanciafiamme** (più 'da fuoco' di così...); quella secondaria è, nel caso di Dylan un grosso **machete**, nel caso di Regina un **manganello stordente elettrificato**. I punti che guadagnerete per le uccisioni (che si chiamano ironicamente **Extintion Points**) vi serviranno nei **save points**, terminali dove potrete salvare la partita e comperare quello che vi serve: oggetti, munizioni, armi e cure mediche. Più uccidete, più fate punti, più diminuiscono le vostre scorte, più sarete costretti a comperare. Tutto in maniera molto semplice e rapida.

USCIRE MONETA, VEDERE TAPPETO...

Avete comperato un **mitragliatore** e, dopo un'intensa sessione di tiro al piccione su alcuni plesiosauri famelici, giungete a un save point. Andate nella sezione **Shop-Magazines & Ammo** e scoprite di poter ricaricare semplicemente la vostra arma o di poterne potenziare il caricatore. Un mitragliatore di base può contenere **trecento colpi**, ognuno dei quali costa venticinque pts. (pecunie territoriali somale). Se volete, potrete ricaricare il fucile colpo per colpo, nel caso foste in ristrettezze economiche; oppure potrete comperare un upgrade di **duecento colpi** (che vi costerà seimila punti), portando così a cinquecento il carico globale dell'arma. E lo farete. Oh, se lo farete! E se rimanete senza munizioni nel mezzo del cammin di vostro gioco? Semplice: usate l'**arma secondaria**. Con il manganello stordente di Regina sarà meglio che ci andiate piano, visto che è rapido ma ci vuole qualche colpo prima di abbattere il dino. Col machete invece, è tutto un altro gusto, tutto un altro gioco: dico, chi su PlayStation vi ha mai permesso di fare a coltellate con i dinosauri prima d'ora? E non su PlayStation? Senza contare che le armi da comperare una volta ammonticchiata una piccola fortuna, sono quasi più goduriose: che ne dite del **Muro di Fuoco**,



Gli pteranodonti sono i più rognosi da eliminare (perché volano). Il modo migliore è quello di usare un lanciamissili (ma costa cinquantamila soldi...).

E MOLLA!

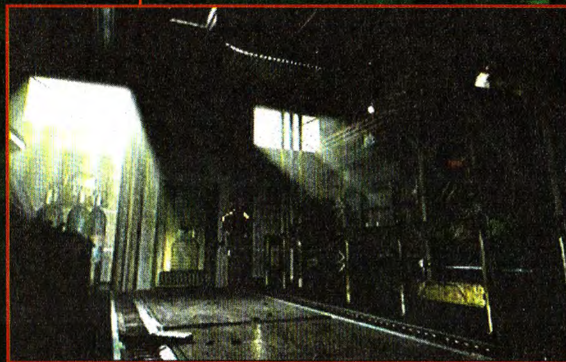
Come in Dino Crisis, anche qui potreste venire afferrati da un dinosauro e sbatacchiati come uova nello zabaione. Non rischiate di perdere l'arma, ma se non reagite (pigiando velocemente e violentemente tutti i pulsanti del pad) la morsa potrebbe protrarsi a lungo, causando un'emorragia. Nel caso degli pteranodonti, poi, se non vi divincolate vi solleveranno in volo: e quando cadrete... Date un po' un'occhiata all'energia che perdete!



adoperando la pistola o la doppietta potrete usarle premendo l'**apposito tasto**, ma su un altro pulsante avrete immediatamente a disposizione anche l'arma secondaria, potendo così dosare il piombo e la lama come la carota e il bastone.
Il bello è che alcune di queste armi (come il lanciafiamme) sono intercambiabili e le avrete a disposizione sia quando giocherete con Regina, sia quando userete Dylan. Sappiate comunque che gli Extintion Points servono a comperare anche i **medicinali**, per cui è meglio che conosciate bene i vostri limiti di combattenti e sperperiate il danaro in giusta misura tra mezzi offensivi e difensivi. E poi ci sono i **Tools**...

UN PRATICO PASSEPARTOUT

Ma eravamo rimasti a **Dylan**, vero? "E cosa c'entra Regina?", vi chiederete. Beh, a un certo punto Dylan avrà bisogno del suo aiuto e la chiamerà via radio: a quel punto, assumerete il controllo di questa rossa tutto pepe. Vi accorgerete che il suo armamento è più leggero e meno potente di quello di Dylan; motivo per il quale dovrete accelerare le pratiche di nuova estinzione dei dinosauri, cercando di sfruttare la maggiore agilità di **Regina**. L'alternarsi dei due personaggi è dovuto al vecchio sistema di riconosciuta paternità Capcom, secondo il quale ognuno dei personaggi può fare qualcosa di unico, generalmente aprire porte o passare dove l'altro non può. **Dino Crisis 2** non fa difetto, e in questo caso si parla di **aprire porte**: Dylan potrà accedere a quelle bloccate dall'edera estirpandola con il suo machete; Regina potrà aprire quelle con chiusura elettronica sfruttando il suo manganello stordente. Se vogliamo, come meccanismo è un po' datato, ma finché è efficace...

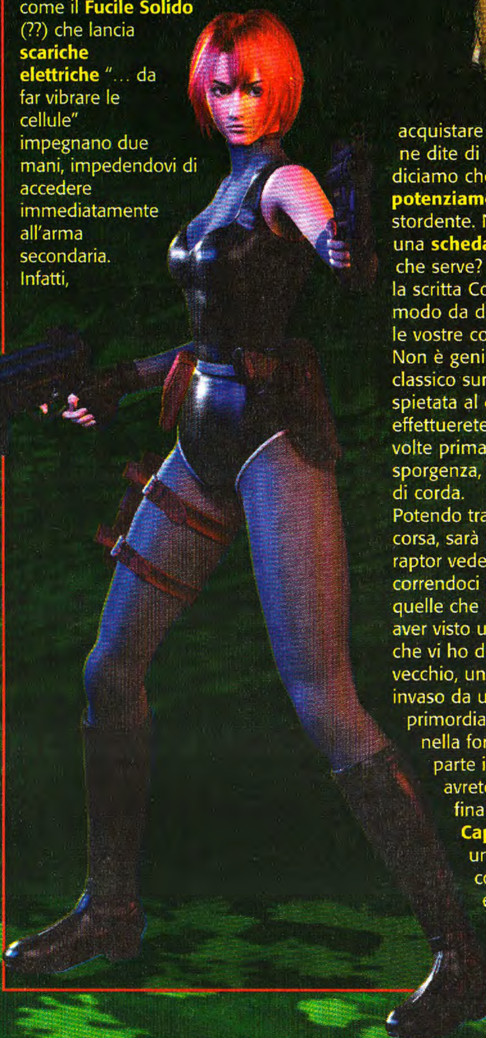


L'eliminazione della camera mobile ha permesso la realizzazione di fondali renderizzati di qualità (quasi) pari a quelli di Resident Evil.

Le inquadrature sono sempre spettacolari: alcune più 'telefonate', altre più originali. Ma tutte molto ben studiate.



una barriera infuocata che impedisce gli attacchi dei dini? O di un **lanciarazzi** che spara tre missili a ricerca? Ma queste sono cose che troverete molto più avanti nel gioco; meglio iniziare con cose semplici, come il **doppio mitragliatore** (Heckler & Koch MP-5 non silenziato). Certo che, però, armi come questa o come il **Fucile Solido** (??) che lancia **scariche elettriche** "... da far vibrare le cellule" impegnano due mani, impedendovi di accedere immediatamente all'arma secondaria. Infatti,



SUPERGIOCO, SUPERARMI

Nella sezione Tools potrete acquistare alcuni divertenti oggetti: che ne dite di una **corazza**? Banale? Allora diciamo che c'è una **batteria di potenziamento** per il manganello stordente. Non è sufficiente? Ecco il top: una **scheda d'argento EPS**. Sapete a che serve? Per far rimanere più a lungo la scritta Combo X... sullo schermo, in modo da darvi la possibilità di allungare le vostre combo e guadagnare più soldi. Non è geniale? Questo tramuta il classico survival horror in una caccia spietata al dinosauro, caccia che effettuerete con una foga vista poche volte prima, ora arrampicandovi su una sporgenza, ora scendendo da una scala di corda.
Potendo tranquillamente sparare in corsa, sarà uno spasso farsi largo tra i raptor vedendoli saltare in aria e correndoci sotto! Le **ambientazioni** sono quelle che la fantasia vi suggerisce dopo aver visto un'introduzione come quella che vi ho descritto: il nuovo si fonde col vecchio, un laboratorio scientifico è invaso da una fitta vegetazione primordiale, i container sono sparsi nella foresta diventandone quasi parte integrante. Per orientarvi avrete a disposizione una **mappa** finalmente chiara, cosa che alla **Capcom** non capita tutti i giorni: una bella schermata computerizzata con coordinate e numerini che scorrono, tutta roba che non serve, ma che fa tremendamente fico.

DINO, DAMMI UN CRODINO...

Dino Crisis 2 è un bel gioco. È divertente, non ti lascia respiro; gioca meno sulla tensione su cui si basava Dino Crisis e punta più alla frenesia del combattimento. È bello perché sai sempre cosa fare; a ogni passaggio riuscito, gli obiettivi della missione si aggiornano, indicando pressapoco quello che dovrai fare, lasciandoti semmai nel dubbio, ma mai nella disperazione. Tutto il contrario del primo. Anche gli **enigmi**, che non sono veri e propri enigmi, ma stratagemmi per prolungare l'azione. Ecco, forse la longevità non è una delle qualità di Dino Crisis 2, ma la presenza di tre livelli di difficoltà, armi nascoste e bonus come se piovesse, sono un buon palliativo. Dino Crisis, escludendo l'Operazione Wipeout, difficilmente lo rigiochereste. Dino Crisis 2, invece, è già più probabile...

ANDAVA A PIEDI DA LODI A MILANO



La vostra nave è dotata di un sistema di navigazione automatizzato: contiene le informazioni sui posti possibili per l'attracco, cioè le tre grandi aree di gioco. La prima volta che vi sposterete dal punto di inizio del gioco alla volta di Edgard City o della base militare, vi capiterà di dover difendere la nave dagli attacchi dei plesiosauri e degli pteranodonti. Tutte le volte successive che dovrete spostarvi, il viaggio sarà istantaneo: un attimo, e siete a destinazione!

Casa: **EA Sports**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2 (fino a 4 con Multi-tap**
Blocchi memoria: **2-8**

Compatibilità: **Dual Shock (manopola e vibrazioni), Multi-tap**

DI LUCIO PROSPERI

FIFA 2001



Planet Voto
91

A favore
- Molte modalità di gioco
- Un 'miliardo' di squadre disponibili
- Possibilità di regolare la velocità di gioco
- Animazioni credibili e molto fluide

Contro
- Più di qualche toppata nella composizione delle 'rose'
- È piuttosto semplice segnare in acrobazia

Con l'avvicinarsi delle festività natalizie gli scaffali dei negozi di videogiochi si riempiono di volti noti e molto amati: da Lara a Spyro, da Crash al gioco di calcio più popolare del mondo: FIFA 2001.



L'intera popolazione dei possessori di PlayStation, amanti delle **simulazioni di calcio**, si divide in due grandi schieramenti, più netti della destra e della sinistra politiche, più convinti dei credenti e degli atei, più assolutisti dei fumatori e dei non fumatori: chi gioca a **FIFA** e chi gioca a **ISS Pro Evolution**. Entrare a far parte di una di queste due categorie rende incredibilmente irremovibili, e al mondo non esiste nessuno che al momento d'inserire uno dei due giochi nel lettore sia colto da un dubbio! Chi ama FIFA detesta ISS Pro Evolution; chi venera il gioco della **Konami** è colto da improvviso malore al solo sentir nominare la **EA Sports**... Come spesso accade la verità si trova esattamente nel mezzo, e questo dualismo esasperato ha una conseguenza estremamente positiva: poter scegliere tra due bellissimi giochi di calcio! È infatti la concorrenza che stimola a migliorarsi.



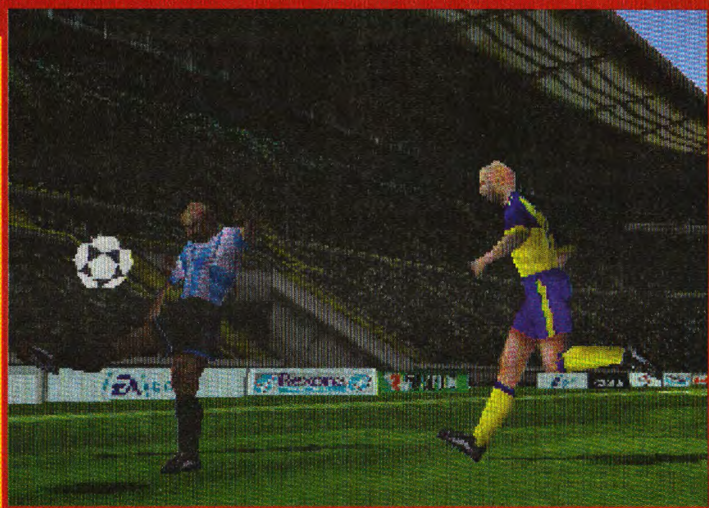
L'entrata in tackle è uno dei metodi migliori per sradicare la palla dai piedi dell'avversario... ma anche per beccarsi un cartellino giallo.

PALLA AL CENTRO

Le differenze tra i due prodotti sono piuttosto nette, soprattutto a livello di giocabilità, e da sempre la serie di **FIFA** è quella indirizzata agli amanti del **gameplay** puro, fortemente incentrato sull'arcade e sulla spettacolarità. Ebbene, questa versione targata 2001 mantiene le stesse caratteristiche, ma apre una porta anche a chi cerca una più accurata simulazione del gioco reale. Come nella precedente versione è possibile, infatti, regolare la **velocità di gioco** passando da lento a velocissimo, attraverso altre tre tacche intermedie. Questa opzione, unita a una migliorata gestione dei **passaggi** grazie alla presenza del sistema delle **frecce** reso più immediato e preciso, consente un approccio più simulativo, senza però raggiungere gli 'eccessi' di ISS Pro Evolution. È finalmente possibile (settando la velocità **'normale'**) adottare un metodo di gioco più basato sui passaggi, sull'azione ragionata e sugli inserimenti dei **centrocampisti**. Peccato che l'Intelligenza Artificiale dei compagni di squadra non sia particolarmente elevata: molte volte ho cercato di liberare un giocatore sulla fascia, ma ho notato che gli sganciamenti e la sovrapposizioni dei terzini (nonostante avessi selezionato il **3-5-2** con le ali sbilanciate in avanti) sono davvero sporadici. In ogni caso, il gioco offre anche agli utenti 'più tattici' la possibilità di trovare soddisfazione... Vedo già le facce atterrite di chi, invece, si

I TASTI DORSALI

Come da tradizione, i tasti dorsali del joypad sono ampiamente sfruttati da FIFA 2001. Il loro scopo principale è quello di permettervi di eseguire numeri d'alta scuola, con i quali lasciare sbalordito il vostro amico che non ha mai giocato al gioco della EA Sports. Escludendo infatti il tasto R1, che vi farà effettuare un passaggio in profondità, gli altri tre vi consentiranno di esibirvi in giravolte, colpi di tacco a scavalcare l'avversario e doppi passi. Ovviamente, durante l'esecuzione di queste acrobazie gli avversari avranno meno difficoltà a sottrarvi il pallone, ma con la pratica... Mi raccomando, esercitatevi e umiliate i vostri avversari!





Notate la cura con cui sono state realizzate le magliette, con tanto di sponsorizzazione!

divertiva un sacco a prendere palla a centrocampo, dribblare mezza difesa avversaria e segnare!
No, non preoccupatevi, selezionando una velocità di gioco più elevata ritroverete il vostro caro e vecchio FIFA, con l'aggiunta di una migliorata gestione del sistema di passaggi.
Ma vediamo di analizzare tutti gli altri aspetti, per capire in cosa questa nuova versione differisca dal suo predecessore e se le differenze ne giustifichino l'acquisto.

"RIGORE È QUANDO ARBITRO FISCHIA"

Il menu delle opzioni non è stato cambiato di molto e vi permetterà da subito di indirizzarvi verso il tipo di competizione che desiderate. Non resistete alla curiosità e volete subito scendere in campo? Niente di meglio che una bella partita di esibizione. Vi sentite pronti per una lunga e massacrante stagione? Servita! In aggiunta troverete anche dei tornei (copie spudorate, ma senza diritti, del Campionato del Mondo, della Champions League e della Coppa UEFA) e la possibilità di crearsi il proprio campionato personalizzato. Chiude il menu la modalità d'allenamento nella quale perfezionare la conoscenza dei comandi; rispetto al passato è stata inserita la scelta se affrontarla in attacco o in difesa, con la presenza di determinati obbiettivi a seconda della metà campo occupata. Come sempre la scelta tra le squadre che potrete controllare è a dir poco sterminata. Ci sono tutte le formazioni dei campionati austriaco, belga, brasiliano, danese, inglese, francese, tedesco, greco, israeliano, italiano, olandese, statunitense, norvegese, scozzese e svedese. Potrete così sbizzarrirvi nelle scelte e mettere in piedi duelli assolutamente improponibili, sfidando il Real Madrid con il Giannina o cercando imprese impossibili, come sconfiggere l'Inter utilizzando i semiprofessionisti svedesi dell'Helsingborg...
Qualora non dovessero bastarvi tutti questi club, potrete selezionare anche le Nazionali di quasi ogni angolo del pianeta. A voi la scelta se tentare di vincere il Mondiale con la Francia e il Brasile o con il Barhein e la Giordania. Queste ultime due squadre sono solamente un piccolo esempio del livello e della quantità delle formazioni presenti... ci sono praticamente tutte, tranne il Portogallo. Ora, perché mai la simpatica nazione delle penisola iberica, tra l'altro una delle più forti al mondo, sia stata esclusa è veramente un mistero. Forse gli sviluppatori hanno trascorso un'infelice vacanza nell'Algarve, rinomata località turistica lusitana, e si sono vendicati escludendo Rui Costa e compagni? O magari è stata la Federazione portoghese a impuntarsi su una questione di pagamento dei diritti? Purtroppo dovremo convivere per sempre con questo angosciante interrogativo...

CHI HA SBAGLIATO... PAGLIUCA?

Questa assenza, però, non è l'unica pecca del database di FIFA 2001, che ha perso

FILIPPO INZAGHI

Decisione piuttosto singolare quella della EA Sports per il testimonial italiano del gioco. Dopo Maldini, Vieri e Montella, la scelta è caduta su Filippo Inzaghi, bomber della Juventus e della Nazionale, tra i più prolifici cannonieri attualmente in circolazione. Non si discute l'abilità del giocatore né la sua capacità realizzativa... qualche dubbio rimane sul suo livello di popolarità. È infatti un giocatore senza mezze misure, amato alla follia o detestato oltremodo, soprattutto per la sua fama di cascatore. Personalmente ritengo che sia un giocatore che è sempre meglio avere nella propria squadra che contro...
Per chi lo ama e per chi lo critica ricordiamo il suo score, che parla di 140 partite in serie A e 72 goal. Serve aggiungere altro?





Il pallone scagliato dall'attaccante risulta assolutamente imprendibile per il portiere.





Al momento del goal i giocatori si lasciano andare alle esultanze più varie.



Il difensore riesce a intervenire un attimo prima che l'attaccante scagli il tiro!

qualche colpo rispetto alla perfezione del passato. Prendendo in esame le 'rose' delle varie squadre del campionato italiano, si notano diverse pecche e assenza clamorose. Troverete un box che entra un po' più nel dettaglio, ma vi posso anticipare che soprattutto le squadre medio/piccole sono state 'massacrate'. Già vedo i tifosi del **Brescia** insorgere, quando leggeranno che **Roberto Baggio** è ancora inserito nell'Inter e quelli dell'Udinese chiedersi perché il loro beniamino **Fiore** vesta la casacca della Lazio (squadra a cui è destinato, ma nella prossima stagione)! Colmo dei colmi, poi, è la presenza di due formazioni che si fregiano del tricolore sul petto: oltre alla **Lazio**, vincitrice dello scudetto, l'ambito triangolino è presente anche sulla maglia del **Milan** (pensate un po' che io, milanista da sempre e con la casa tappezzata di poster di Shevchenko, ero convinto che l'anno scorso fossimo arrivati terzi...). Per farla breve, quest'anno la cura riservata alla composizione delle



varie squadre è stata senza dubbio inferiore.
È anche vero che è presente **l'editor** per modificare a piacimento i giocatori e che le squadre più importanti non presentano particolari sbavature, ma FIFA lo comprano solo i tifosi dell'Inter e della Juventus? Non credo proprio... L'editor, oltre a permettere di cambiare i **tratti somatici** e le **caratteristiche tecniche** degli atleti, consente di intervenire anche sulle squadre; perciò, se invece di giocare il campionato di **serie A** preferite quello di **C2**, armatevi di un buon almanacco del calcio e di tanta pazienza e il gioco è fatto!
È sempre possibile scambiare i giocatori con le altre squadre ma, fortunatamente, questo non avviene più in maniera indiscriminata come in passato. Se, tanto per fare un esempio, cercaste di barattare **Hakan Sukur** con **Batistuta**, probabilmente vi vedreste rispondere un no secco! Questo impedisce di saccheggiare le altre squadre e crearsi una sorta di Dream Team invincibile, a tutto vantaggio dell'equilibrio degli incontri.

Ehi, ma questo è lo stadio di San Siro!

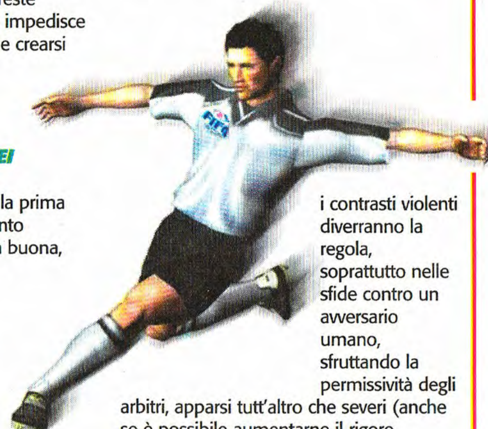




Ma lo riconosco, questo è Veron, con tanto di pelata e pizzetto.



Il momento dell'entrata in campo delle due squadre, accompagnate dal boato della folla.



RINGRAZIO IL MISTER E I MIEI COMPAGNI

Una volta finalmente in campo, la prima cosa che si nota è il miglioramento dell'aspetto visivo: la **grafica**, già buona, risulta ancora più curata e definita, con i giocatori ben proporzionati e convincenti.
Quando il tutto comincia a muoversi, poi, quest'impressione è aumentata dalla bontà delle **animazioni**, frutto dell'utilizzo della tecnica del **motion capture**. Questa volta, tra i vari atleti che si sono sottoposti alla tortura (provate voi a farvi ricoprire di ventose e sensori e poi fatemi sapere...) ci sono **Edgar Davids**, **Lothar Matthuas** e **Pavel Kuka**. In questo modo vedrete i calciatori stoppare, calciare al volo, eseguire numerose acrobazie, interventi duri e molto altro. La componente 'rudezza' è stata aumentata e i contrasti violenti diverranno la regola, soprattutto nelle sfide contro un avversario umano, sfruttando la permissività degli arbitri, apparsi tutt'altro che severi (anche se è possibile aumentarne il rigore decisionale...).
Chi invece non ha compiuto grossi passi avanti rispetto al passato è il **portiere**, il cui comportamento non riesce proprio a convincermi: scattante e reattivo tra i pali, è facilmente perforabile in uscita, soprattutto per quella tendenza a tuffarsi sempre dalla parte sbagliata...
Sono invece aumentate le occasioni casuali, i **rimpalli** e gli interventi dei **difensori** a spezzare le trame di gioco. Nel complesso, segnare risulta più arduo



Il portiere è decisamente debole nelle uscite a terra...

(soprattutto ai livelli più alti), anche se non mancano le 'occasioni privilegiate': il binomio cross al centro intervento al volo di testa/rovesciata, per esempio, garantisce un goal ogni due/tre tentativi. Come al solito, poi, le possibilità che la partita si chiuda con un totale di 5/6 reti sono sempre più elevate che uno 0 a 0.

QUEST'ANNO LO SCUDETTO LO VINCE...

Come sempre, il **sistema di controllo** risulta molto immediato e preciso e fin dalle prime partite si è in grado di eseguire colpi e azioni che garantiscono una certa soddisfazione (cosa invece negata in ISS Pro Evolution, in cui chi non ha mai giocato ben difficilmente riuscirà, alla prima partita, a raggiungere l'area avversaria!). Il **joypad** è sfruttato nella sua totalità (avrete anche la possibilità di usare lo **stick analogico** invece dei tasti direzionali) per effettuare le acrobazie più spettacolari, ma anche per richiamare le varie **tattiche di gioco**, sia in occasione dei calci da fermo sia durante l'azione. Potrete così cambiare **schema**, passando da uno più offensivo al catenaccio e viceversa, a seconda delle situazioni, o attuare i **raddoppi di marcatura** e la tattica del **fuorigioco**.



L'impostazione generale è di chiarissima matrice televisiva, con la presenza di numerose scenette d'intermezzo, sovrimpressioni con i dati e le statistiche e addirittura la comparsa delle **sponsorizzazioni** non solo a bordo campo ma anche in alto nello schermo (un po' come vedere la Champions League su Canale 5... fortunatamente senza il break di sette secondi!). In questo contesto si inseriscono i **replay**, sempre molto belli, dei quali è possibile selezionare l'**inquadratura** (anche se è sparita quella molto suggestiva dall'interno della porta) e la **telecronaca** affidata all'affiatata coppia Caputi-Bulgarelli, della quale ormai conosciamo vita, morte e frasi pronunciate. **FIFA 2001** mantiene tutte le caratteristiche (a eccezione della completezza del database dei giocatori) che lo hanno reso il gioco di calcio più amato e venduto al mondo. Chi ci gioca e ci si diverte continuerà a farlo, godendosi i miglioramenti grafici e quelli della gestione dei **passaggi**, le belle **animazioni** e la realizzazione degli **stadi** (sono solamente cinque - San Siro, l'Olympiastadion, il Bernabeu, il Camp Nou e il defunto Wembley Stadium - ma risultano curatissimi). Chi invece è un accanito sostenitore di **ISS Pro Evolution**, molto probabilmente continuerà a esserlo e i miglioramenti di **FIFA** non gli faranno cambiare idea... Ma alla fine l'importante è divertirsi, e che voi lo facciate con il gioco della **EA Sports** o con quello della **Konami** poco importa!



L'attaccante del Valencia sfoga tutta la sua gioia dopo aver messo a segno una rete.



Grazie ai replay potrete rivedere le azioni, in qualsiasi momento e da qualsiasi angolazione.





Le animazioni sono davvero belle, curate e realistiche, grazie all'utilizzo del motion capture.

PICCOLE, GRANDI MANCANZE

Sicuramente l'unica delusione di questo FIFA 2001 è costituita dal database dei giocatori, piuttosto impreciso, soprattutto per quel che riguarda le formazioni meno blasonate. Limitando l'analisi al solo campionato italiano, che teoricamente è quello che più dovrebbe interessarvi, si possono notare tutta una serie di imperfezioni ed errori. Personalmente la cosa mi ha piuttosto infastidito, anche perché uno dei vanti del gioco della EA Sports è da sempre la completezza delle squadre. Ecco un piccolo elenco degli errori più evidenti, anche se l'inizio ritardato del campionato può giustificare qualche assenza. L'Atalanta è diventata Bergamo (!) e schiera nelle sue file un Caniggia con i capelli corti e neri. Nel Milan mancano Coco, Comandini e Ridondo, così come nel Brescia manca Roberto Baggio, che è ancora nella rosa dell'Inter. Nel Bologna compare un certo Christian Hansson (?) che probabilmente è un cugino di uno degli sviluppatori, mentre la Lazio schiera Fiore, indebitamente sottratto all'Udinese a cui manca anche Giannichedda, sostituito dal misterioso Budimir (?!?). Nel Lecce c'è ancora Sesa, che invece è finito al Napoli, che è stato privato anche del bravo Stellone. Nel Parma troviamo ancora Ortega ma non si hanno notizie di Milosevic, mentre il Verona schiera in attacco Cammarata, ceduto in serie B, invece di Mutu. Ma veniamo alle tre squadre più martoriate: Perugia, Reggina e Vicenza. Gli umbri hanno metà della formazione dell'anno scorso con in squadra Olive, Rapaijc, Melli, Calori (tutti ceduti) e perfino Pagotto (squalificato due anni per doping!), al posto di molti dei nuovi arrivi (tra cui il coreano Ahn). Nella Reggina il centrocampista croato Pralija è diventato il portiere (!) a discapito di Taibi che non compare da nessuna parte, mentre nel Vicenza il portiere (ruolo evidentemente poco considerato alla EA...) è un certo Bragagnolo (!?!)... Invitiamo il titolare Sterchele a spedire una lettera di protesta agli sviluppatori! Solamente Juventus, Roma e Fiorentina sono scampate alla sagra degli errori e delle mancanze... e la mia attenzione non si è ancora posata sulle squadre degli altri campionati!

Casa: **Activision**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1-4**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Tony Hawk's Pro Skater 2

Planet Voto 95

Bissare un 95 non è facile. C'è riuscito Syphon Filter e ci potrebbe riuscire Spider-Man su PS2. Ma Tony Hawk? Può un gioco di nicchia come questo rimanere all'altezza delle aspettative? SIIIIII!!!...

A favore
- Se era possibile migliorare qualcosa che già era perfetto, allora è stato fatto.
- Impossibile elencare tutti i pregi: sappiate solo che uno dei costumi da sbloccare è quello dell'Uomo Ragno. Ho detto tutto!

Contro
- Rimane sempre un gioco di skateboard, quindi soggetto alle leggi del mercato italiano che lo affossano come sport 'di nicchia'.





Ultimamente in redazione ci si è trovati a discutere abbastanza spesso di 'valore relativo' e 'valore assoluto'. Prendiamo **Barbie Race & Ride**. Cosa c'è da ridere non lo so, però so che il metro di giudizio doveva essere assolutamente diverso da quello che si sarebbe dovuto usare per un gioco 'normale', cioè con un target nella media. Barbie Race & Ride (ma che c'avrà da ridere...) era dedicato a un pubblico diverso dal solito: ragazzini (ma soprattutto ragazzine. Spero.) dagli otto anni in su, ma neanche tanto sopra. Ora: quel gioco meritava un voto a sé stante: se fosse stato fatto con tutti i crismi, sarebbe anche potuto essere un 95, relativamente al suo target. **Tony Hawk's Pro Skater** è un gioco di skateboard: come va giudicato? I giochi di calcio e di guida li possiamo considerare assolutamente nella media (da noi, la media è quella... sigh!), ma un gioco di **skateboard**? Lo skate è a tutti gli effetti uno sport come un altro (per certi versi anche molto più maschiale di molti altri...), ma il fatto che in Italia non sia così diffuso come, che so, in America, come va considerato? Bisogna ritenere lo skateboard uno sport di nicchia? Quindi, anche un gioco di skateboard deve passare per gioco di nicchia, giusto? Per cui un **95** non dovrebbe spaventare nessuno: "Tanto è relativo al suo target..." potreste pensare. Beh, sappiate che questo 95 non è relativo, ma assoluto. Cioè: **Tony Hawk's Pro Skater 2** è da **95** indipendentemente dal target. E tutto quello che ho detto è valido anche nel caso dei giochi di snowboard.



▲ *Sì, è proprio come credete di vedere: 'sto tizio si sta ollando due palazzi. E poi venitemi a parlare di sport 'maschi'!*

PERCHÉ È COSÌ BELLO GIOCARE A TONY HAWK?

Perché prendi il joypad in mano e attacchi subito a fare i numeri. Si potrebbe essere portati a pensare che ci vuole chissà che preparazione per imparare a essere bravi in un gioco di skateboard. Sbagliato. Se hai anche solo un minimo background in gioco 'acrobatici' come **Cool Boarders** e soci, hai già fatto metà del lavoro. Premi **X** per accucciarti durante la corsa, lo rilasci per saltare e mentre sei in aria ruoti con i tasti direzionali e ci aggiungi le raffinatezze con il **Cerchio**, il **Triangolo** o il **Quadrato**. O tutti e tre. Ed è intuitivo: lo fai subito, come se qualcuno te l'avesse spiegato in una vita precedente. E più salti, più ti fanno saltare: la barra **Special** si riempie man mano che chiudi i trick e più questa è piena, più salti in alto e sei 'potente'. Tutto qui. In un'ottica come questa è vitale che i **livelli di gioco** siano quanto più vari possibile; questa caratteristica non manca a THPS2, visto che gli stage sono molto grandi e ricchi di **aree segrete**, **bonus** e **spunti acrobatici**. C'è un bonus che campeggia in alto, sopra un

TONY HAWK, TU SEI L'UOMO RAGNO, TONY HAWK, PIÙ FORTE SEI TU!

AH! Se non l'avete visto su Game Arena, sono orgoglioso di presentarvi il più bel crossover tra personaggi dai tempi delle Guerre Segrete Marvel. Sapete che la Neversoft è la stessa software house che ha sviluppato sia THPS (1 e 2) sia Spider-Man, vero? Non è quindi una sorpresa così grande trovarlo come personaggio segreto nel gioco di Tony Hawk! Eseguirà acrobazie in pieno stile ragnesco e anche lui, come gli altri, avrà due vestiti. E indovinate un po' qual è il secondo? Già, proprio il costume nero (un simbiota alieno) che originerà Venom, uno degli arcinemici dell'Uomo Ragno 'moderno'. Avete presente cosa significa sparare una tela mentre si sta facendo un 900°?



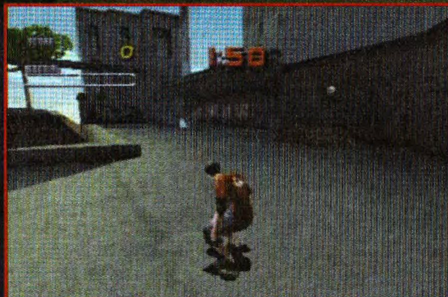


palazzo. "Ma come diavolo faccio a raggiungerlo lassù?!" vi chiedete mentre grindate qualsiasi cosa vi passi sotto le rotelle giù, al pian terreno. Poi scoprite che facendo un **Wall Ride** (skatare su una parete verticale per qualche secondo) potete agganciarvi a un **corrimano** che porta su un cornicione e da lì, se avete abbastanza velocità, potete passare a quello dell'edificio successivo. Una piccola rampa che prima non avevate visto vi fa fare un salto enorme (**Gap**) che, oltre a regalarvi numerosi punti, vi porta dritti dritti sul tetto dove c'era quel bonus. Lo prendete e saltate di sotto. **Big Drop**! indica un segnalatore simile a quello di un gioco di rally: segno che state cadendo da una grande altezza. Premete ripetutamente **X** per stabilizzare l'atterraggio. E via così.

THPS2 è dannatamente divertente. In ultima analisi, l'obiettivo è quello di fare punti, giusto? Sminuente quanto volete, ma è così. Bene, per farlo dovete fare i trick e per fare trick che valgano molti punti dovete concatenarli. Il segreto è unire più combo in un'unica, grande manovra. Fate due o tre trick in aria prima di atterrare su un corrimano che poi grinderete fino alla fine. Oltre al punteggio per i trick, ci sarà un **bonus** che lo moltiplicherà per il numero di trick fatti in tutta la combinazione. Più trick concatenate, più alto sarà il punteggio. Facile. Ora però, a differenza del passato, potete anche inserire un'ulteriore variabile nota come **'Manual'**. Si tratta di un semplice trick che potete eseguire **a terra** premendo due volte rapidamente il pulsante direzionale in **avanti** o **indietro**: lo skater bilancerà il peso sulle ruote anteriori o posteriori e apparirà un **piccolo indicatore**. Questo serve per bilanciare il peso e mantenersi in equilibrio, prolungando il trick e aumentando i punti. L'introduzione di questa feature ha una grande importanza per concatenare i trick. Se dopo una serie di evoluzioni aeree atterrate senza riuscire ad 'agganciare' nulla, il vostro trick è finito e non potete unirne un altro. Ora invece, con il Manual che viene considerato trick (e che non ha bisogno di nessun punto d'appoggio per essere eseguito), anche atterrando in una zona vuota potete prolungare il trick finché non troverete una discesa, un pipe o qualcos'altro per continuare la combinazione. Il Manual funge da **ponte** tra le varie combo.



Sono stati inseriti i trick sul coping come i Noseblunt e i Disaster. Oltre ovviamente ai Nosestall: moooolto pittoreschi!

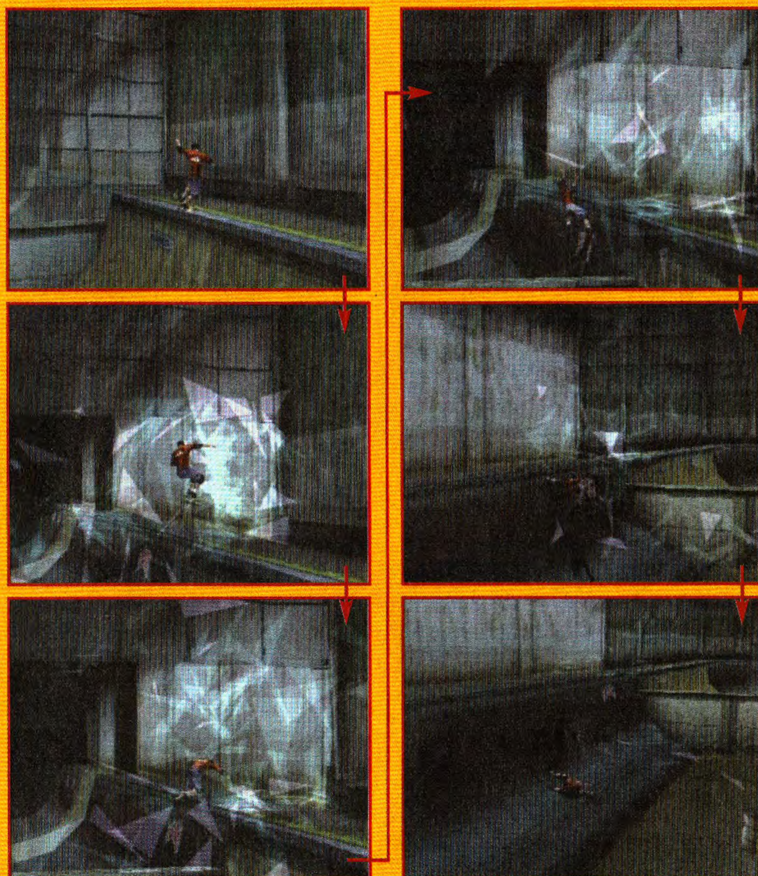


Tenendo premuta la X vi accuccerete e andrete più veloci. Rilasciando il pulsante, spiccherete un salto (tanto più alto quanto più avete tenuto premuto la X).

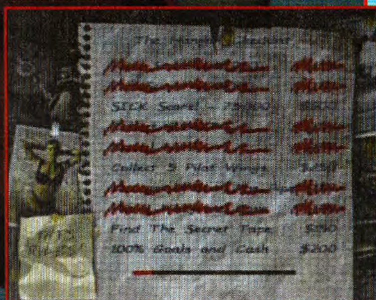
A SUON DI TAVOLA

Tony Hawk's Pro Skater 2 è creatività. Pensate di aver esaurito un livello e vi rendete conto che ci sono un sacco di altri punti che dovete raggiungere, un sacco di altri bonus che dovete prendere, un sacco di altri trick che dovete eseguire. Non è frustrante, non è noioso, soprattutto con il commento sonoro che ruggisce dalle casse della TV. I **Millencolin** (il loro nome è una storpiatura di Melancholy, un

COME ROVINARE A TERRA E VIVERE FELICI

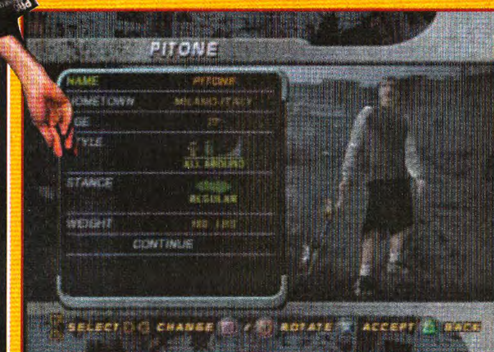


Ecco una sequenza tratta da un replay che mostra i disastrosi effetti di una caduta. Mentre grindavo il coping, ho cercato di ollare mentre rompevo la vetrata. Non sono riuscito ad agganciare il coping dell'altro salone e.... beh, il risultato lo vedete anche da voi!

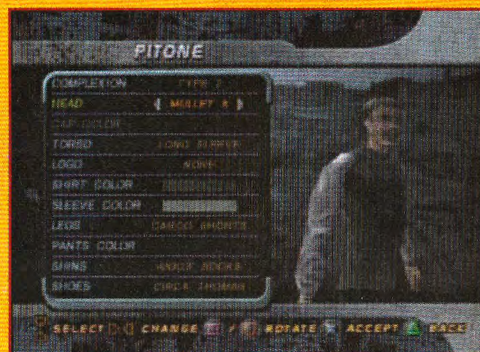


Prima di ogni stage vi vengono mostrati gli obiettivi da raggiungere, e ogni volta che ne portate a termine uno questo viene spuntato dalla lista. Come in Driver!

EDITOR DI PERSONAGGI: LO SPECCHIO DELL'ANIMA



In questa schermata si impostano i dati generali dello skater: nome, provenienza, peso, abilità generale e passo (quale gamba sta avanti di default).



Il tronco. Scegliete la faccia, i capelli, il loro colore e la loro lunghezza. Magliette, camicie, t-shirt, sweat shirt, jersey... Anche di queste colore e lunghezza.



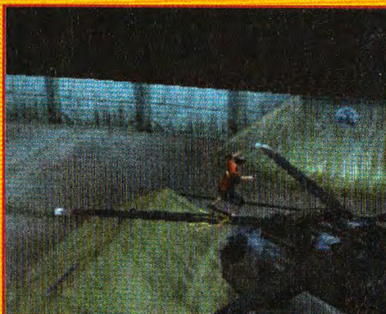
Pantaloni e scarpine. Per quest'anno la collezione Moda Skate 'Pret a Sketè' consiglia Airwalk modello Lasek e bermudone. Rigorosamente senza calza.

POSTI STRANI DOVE SK8ARE

THPS 2 è un gioco molto cafone, sotto certi punti di vista. Lo skate portato al suo estremo genera scene del tipo di quelle che vedete nelle immagini!



Grindare uno spigolo come questo non è cosa semplice. Sì, quelli che vedete sono pali di legno acuminati. Perché tanto odio? Perché?



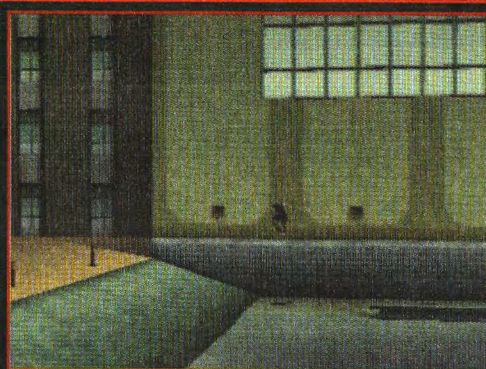
Le pale di un elicottero! Si è mai visto qualcosa del genere??



Già più normale grindare una ringhiera a dieci metri d'altezza, di fronte a un cartellone pubblicitario...

Molti trick sono stati ampliati, e di conseguenza anche il metodo di valutazione è cambiato. Potrete grindare qualsiasi cosa con rabbia vichinga!





I replay hanno inquadrature assai distanti: questo tailgrab è stato realizzato nella scuola di SoCal, California del Sud. Bel posto!



La grafica ha subito qualche leggera miglioria, giusto l'indispensabile per poter parlare di sequel.



trick che si esegue con la tavola) offrono la loro *No Cigar*, primo pezzo del loro ultimo album 'Pennybridge Pioneers'; i **Lagwagon**, altro gruppo storico dello skate-core, sono presenti con *May 16*; ci sono anche i **Fu Manchu** con *Evil Eye* e i **Naughty By Nature** con *Pin the Tail on the Donkey*. Poi ci sono i grandissimi **Bad Religion** (*You*) e i **Dub Pistols** con *Cyclone*. Ma soprattutto ci sono i **Public Enemy** con *Bring the Noise*. I Public Enemy sono una formazione storica di rap e Bring the Noise fu uno dei loro primi singoli, un successo colossale per i tempi (si sta parlando della seconda metà degli anni Ottanta). La versione che c'è in questo gioco è frutto di un crossover tra artisti, cosa che già allora si faceva e che oggi sembrano fare tutti. **Chick D** dei Public Enemy unisce le forze con gli **Anthrax**, storica formazione di thrash metal, e insieme registrano questa versione di Bring the Noise che potete trovare, oltre che nel gioco, anche nel mini-lp degli Anthrax, "Attack of the Killer B's".

TUTTI I NOSTRI EROI

Cosa serve per fare un buon gioco, un capolavoro? Avanti, pensatele tutte: amosfera, sonoro, grafica, gameplay, longevità, complessità generale per durare ma facile approccio per iniziare...
Il mood in cui **Tony Hawk's Pro Skater 2** vuole trasportare il giocatore lo si intuisce fin da subito, quando i primi skater cominciano a fare i numeri nel filmato iniziale e *Guerrilla Radio* dei **Rage Against the Machine** tuona nelle casse del televisore. Immagini filmate si inframmezzano a quelle computerizzate di tavole che viaggiano da una parte all'altra dello schermo. "If it has to start somewhere, if it has to start sometime, what better place than here, what better time than now?" sussurra **Zack de la Rocha** e in un attimo un grosso rotellone diventa l'interfaccia su un mondo fatto di skate-core, ska-punk e street rap. Il mondo di **Steve Caballero**, che da oltre trent'anni solca i marciapiedi e i pipe di mezza America; l'inventore del Cabbalerial. Il mondo di **Rodney Mullen**, che ha vinto trentacinque campionati mondiali di freestyle e che ha inventato il Kickflip e l'Impossible. Il mondo di **Chad Muska**, che da Las Vegas si è trasferito in California e divide la sua passione tra lo skateboard professionistico e la musica hip-hop, e che ha inciso l'album Muskabeat. E il mondo di **Tony Hawk**, padre di due ragazzi, marito modello e skater divino.

LA VITA È UNA TAVOLA CON LE ROTELLE!

Che il gioco sia una simulazione di **skateboard**, mi sembra assodato. Il percorso che deve compiere il giocatore è quello di intraprendere una carriera nel **Carrier Mode** e guadagnare quanti più soldi possibile. Una simulazione abbastanza fedele di quella che potrebbe essere una qualsiasi professione del giorno d'oggi! I dobloni sostituiscono i banali punti del primo Tony Hawk; questi sesterzi servono per comperare attrezzature, abilità e acrobazie. In pratica, invece che assegnare punti alle caratteristiche fisiche del personaggio, usate i lingotti per comperare sì le abilità, ma anche **nuove tavole** e **nuovi trick**. Infatti ogni skater ha il proprio set di trick che può essere incrementato guadagnando rubli e comperandone di nuovi.
Come fare? Ogni livello ha degli **obiettivi** che devono essere raggiunti e ognuno di questi viene premiato in pecunie. Visto che è quasi impossibile completare tutti gli obiettivi in una sola tornata, dovrete giocare il livello più e più volte (tanto gli obiettivi raggiunti rimangono memorizzati, state tranquilli!). Tra una partita e l'altra, potete andare nel negozio virtuale e acquistare quello che pensate possa servirvi per completare il livello al cento per cento. Il primo di questi stage si trova in un hangar abbandonato a **Mullet Falls**, nel Montana; uno degli obiettivi è raccogliere **cinque simboli** (le Prime Ali) sparsi per l'hangar. Uno di essi si trova su un rail molto in alto e difficilmente riuscirete a prenderlo senza acquistare un po' di **punti-air**, cioè l'abilità di saltare più in alto. Proseguendo nel livello della scuola, capirete però che ci sono anche altri parametri da valutare, come l'abilità nel grindare i corrimano dove spesso si trovano bonus indispensabili. Quindi sarete impegnati a guadagnare i soldi per comprarvi punti aggiuntivi per quell'abilità. Passo dopo passo, accrescerete l'abilità del vostro rider e ne plasmerete l'attitudine.



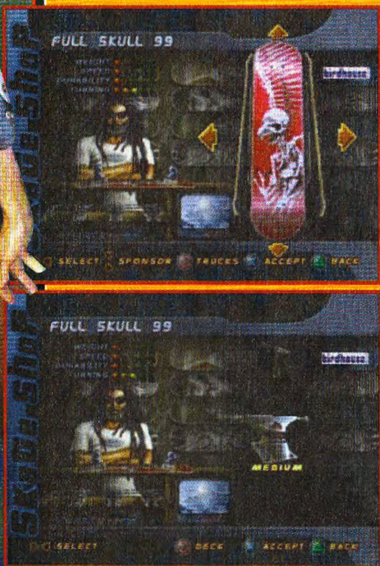
Se sceglierete un personaggio, state pur sicuri che la sua faccia la riconoscerete durante i trick! Questa faccia da pirata (e anche un po' signore) sono io.



Potete grindare QUALUNQUE superficie presente nell'area di gioco. Qualunque.

CHI E' QUESTOOO??!!

E io dovrei comperare uno skateboard da questo qui?? Ma siamo sicuri che vende proprio skateboard? Mah! Beh, comunque è lui che vi venderà le tavole e vi metterà gli attacchi che preferite: potete allentarli per avere un raggio di curvatura più stretto o irrigidirli per avere più stabilità. Ogni skater ha il suo set di tavole e se state usando uno skater creato con l'editor, se ne volete una di quelle dei pro, dovrete prima sbloccarle. E poi non è che ve le regalano: le dovete pure pagare! Comunque a me, quello lì, non mi convince…



SUI MASSIMI SISTEMI

Due parole le merita il **sistema di controllo**. Parlando con colleghi, addetti del settore e semplici giocatori, è emerso un dato interessante riguardo il sistema di controllo. Che sia fondamentale in un gioco, è appurato. Ma viene sempre trascurato in sede di recensione o quando si parla del gioco in maniera triviale. Non mi ricordo chi l'ha detta, ma ne ho sentita una che merita di essere riportata: "Tony Hawk fa parte di quella rara categoria di giochi nella quale il sistema di controllo vi fa fare esattamente quello che volete quando lo volete". Niente di più perfetto, di più conciso, di più essenziale per descriverlo. A pensarci bene, se fossi stato furbo, avrei potuto vantare io la paternità di quest'affermazione. Ma mia madre me lo dice sempre che sono un po' tonto… Comunque sia, non si riesce ad apprezzare al massimo cose come queste (il sistema di controllo) se non quando si è costretti a giocare con titoli scadenti da questo punto di vista. Come quando apprezziamo le belle cose che abbiamo solo quando non le abbiamo più. Una storia vecchia come il mondo, che trova riscontro anche nella trivialità di un gioco: nel caso dello skateboard, provate **Thrasher: Skate & Destroy** o **Street Sk8er** (1 e 2). Dopo averlo fatto, provate **Tony Hawk** (1 o 2) e capirete di cosa sto parlando. Il segreto sta nel bilanciare le opportunità che vi vengono date: potete fare tutti i trick che volete quando volete, ma l'importante è che questo non risulti né troppo facile (nel qual caso diventerebbe presto noioso), né troppo difficile (che renderebbe il gioco frustrante). Certo, ci sono delle volte che vorreste scaraventare il pad sul muro perché non riuscite ad agganciare quel corrimano per raggiungere quel certo bonus, ma con la pratica e la caparbietà raggiungerete i vostri obiettivi. THPS2 vi premia. È importantissimo che la difficoltà di un gioco sia ben bilanciata in modo che non vi lasci fare tutto e subito, ma 'capisca' che ci state provando da dieci giorni e quindi vi 'lasci' fare quello state cercando di fare. Questo è compito della AI (Artifical Intelligence), che 'sta volta non prende la forma corporea di un avversario, ma viene rappresentata da tutti gli obiettivi che dovete portare a termine.

QUESTA È STORIA…

In **Tony Hawk's Pro Skater 2** ci sono **tredici** skater professionisti, ma potete crearne di nuovi grazie all'**editor** di personaggi (vedi box). Ce n'è anche uno dedicato agli **skate park** (anch'esso illustrato nel box apposito), molto più preciso e dettagliato di quello presente in Street Skater 2. Proprio la cura di ogni dettaglio sembra essere l'obiettivo principale della **Neversoft**.

Ma non parliamo di dettaglio grafico – anche se da quel punto di vista non si può appuntare nulla a Thps2 – bensì del dettaglio **'tecnico'**.

La gente che ha lavorato su THPS2 è gente 'che sa'; molto probabilmente skater loro stessi, più sicuramente spalleggiati da un grande bagaglio tecnico, quello dello stesso Tony Hawk.

L'alchimia su cui si basa questo gioco ha dell'incredibile. Quando uscì il primo Tony Hawk ho visto cose assurde, insensate. Ho visto ragazzi litigarsi il pad (seriamente, intendo); ne ho visto uno che non onorava i suoi doveri coniugali preferendo la console al talamo (…). Ne ho visto uno alzarsi di mattina presto, dopo una notte di bagordi, nonostante fosse un giorno festivo, per avere il controllo assoluto e indisturbato sulla console. Ovviamente con Tony Hawk dentro. Ho visto un PR inglese fare un trick da centoventimila punti, eseguendo una combo che nessuno, neanche alla Neversoft, si sarebbero sognati.

Ho visto fiumi di birra venire messi in palio tra contendenti che si dichiaravano assolutamente imbattibili.

Indipendentemente dal risultato della partita, poi quei fiumi non li ho visti più. Ho visto persone che nella modalità multiplayer **Horse** (asino) scrivevano le cose più assurde come Insulto Finale e a ogni lettera che l'avversario prendeva, lo sbeffeggiavano apostrofandolo con epiteti ASSOLUTAMENTE poco urbani. Utilizzando tutti gli insulti che iniziavano o finivano con quella lettera. Ho visto persone che giocavano a **Graffiti**, modalità multiplayer dove 'marchi' un punto facendoci sopra un trick e se l'avversario ne fa uno con punteggio più alto, te lo ruba; vince chi ha più punti marchiati col proprio colore.

Ebbene, le persone che giocano a Graffiti possono rivelarsi essere le più spregevoli creature sulla faccia della Terra.

Gente che non è disposta a lasciarti niente, che ti segue e aspetta che tu salti per poi fare lo stesso e sottrarti lo spot con un punteggio maggiore di un punto. E di tutta questa gente, sapete quanta ne va in skateboard? Uno.



Grindare è la parola d'ordine. Tutto, in qualsiasi posizione e con qualsiasi mezzo.



Ogni stage è preceduto da una schermata che ne mostra foto, video, statistiche e l'entità del vostro conto in banca. Alla faccia della trasparenza e della legge sulla privacy!



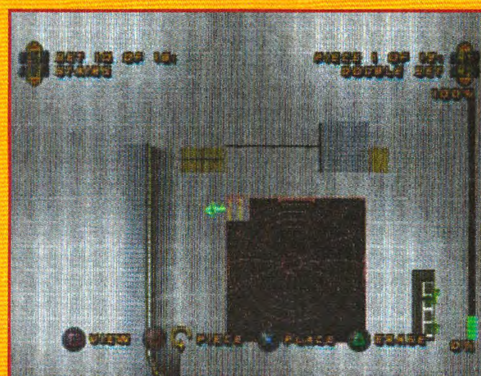
Ogni personaggio è caratterizzato da dieci parametri che potrete incrementare guadagnando soldi e comperando abilità e trick.

EDITOR DI SKATE PARK: IL PARADISO È A PORTATA DI PAD

Prendete uno spazio grande. Molto grande. Svuotatelo di tutto: lasciate solo un enorme vuoto. Ora prendete un joypad e cominciate a piazzare un quarter pipe qui, un rail là, un funbox lì e una piscina (vuota) qua. Semplice, facile da usare, questo editor ha un database enorme. Basta guardare i parchi pre-programmati che ci sono memorizzati: potete editarli, modificarli e poi salvarli su memory card. Basta poco, che ce vò?



Con i tasti L e R scegliete i set dei pezzi e i pezzi singoli; li piazzate e coi pulsanti li ruotate e li fate combaciare.



Con il tasto Select cambiate inquadratura. Ce ne sono diverse, tra cui una a volo d'uccello (tipo piantina) che vi dà esattamente l'idea di quanto spazio avete.



Questo è uno dei parchi pre-programmati che ci sono nel gioco. Vorrei: A) conoscere chi lo ha costruito; B) avere due di quello che ha preso lui; C) sapere se esiste veramente.

Casa: **Infogrames**	Numero giocatori: **1-2**	Compatibilità: **Dual Shock**
Genere: **Racing**	Blocchi memoria: **1**	**(analogico e vibrazioni), volante**

Driver 2 Back On The Street

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Planet Voto **85**

A favore
- Si scende dalla macchina e se ne ruba un'altra. E avanti così...
- Bei filmati, con belle canzoni e una bella trama
- Ci sono le strade e le curve, le salite e le discese..

Contro
- La grafica è pessima
- I pedoni sembrano fatti in serie
- Qualche bug di troppo...
- Caricamenti frequenti

	1-10
Grafica	5
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	8

Migliorarsi. Ecco quale dovrebbe essere l'obbiettivo primario di ogni 'secondo capitolo'. E Driver si migliora. Che importa, poi, se ha una grafica da dimenticare? Tanner è di nuovo in incognito, e 'sta volta si prende la macchina che vuole: è come giocare a GTA in tre dimensioni! E sull'autoradio, Sonny Boy Williamson...



Driver ve lo ricordate tutti, no? Nel suo piccolo è stato una rivoluzione; possiamo dire che, insieme a **GTA**, rappresenta il lato oscuro dei giochi di guida. Sì, c'è anche **Carmageddon**, ma non è la stessa cosa. Quella è l'estremizzazione del concetto di guida cafona e, tra le altre cose, su PlayStation è inguardabile! Lo dicono persino alla SCI... Sta di fatto che i fratelli **Reflections** sono tornati. La strada che hanno fatto è lunga e piena di incidenti: **Destruction Derby**, **Destruction Derby 2**, **Driver**... Diciamo che un passaggio da loro è meglio che non lo accettiate! Di quei due ho un bellissimo ricordo (piuttosto appannato, peraltro) del press tour di presentazione dello stesso Driver (per PC), tenutosi proprio nella loro città, **Newcastle**. Fortunatamente siamo andati in giro a piedi, quella sera; proprio Martin, il Signor Driver, mi illustrava le bellezze di quella città, i suoi sette ponti sul fiume, il ristorante italiano Comesichiama (probabilmente di proprietà di Di Canio, visto che ci abbiamo incontrato Gullit), il Pub Salama, Club Nonmiricordo dove: come un'ombra, Gullit ci ha seguito. Ma questo non è importante, ora. Ora c'è un nuovo Driver, in giro: **Tanner** è tornato con dieci volte l'appeal di prima, un'altra **colonna sonora** da urlo e un sacco di **macchine**. Insieme a tutto







So quello che state pensando: "Ma... posso guidare anche un autobus?!". Rassicuratevi: è così. E potete fare anche un sacco di danni...

questo, purtroppo vi comperate anche una grafica bruttarella e qualche bug, ma se sarete tolleranti potrete divertirvi ancora.

PORSI DI FRONTE AL PROBLEMA

Innanzitutto devo decidere come leggerete questa recensione. O meglio, perché la leggerete. Voi volete sapere com'è **Driver 2** o volete comperarlo? Volete sapere se dovete investire (e mai termine fu più appropriato) il solito Bernini nell'acquisto di un gioco e quello sarà l'unico per i (diciamo) tre mesi a seguire? Dovete decidere tra questo e altri tre/quattro e, leggendo, sperate di poter essere aiutati nella scelta? Perché le cose qui si fanno hardue (ah-ah! Hardware... ardue... carina, eh!?). Driver 2 è un gioco divertente, superiore all'originale perché ampliato e implementato; alcune feature sono proprio tutte nuove e, tra i due, senz'altro è meglio questo (senza mancare di rispetto al primo). Però decidere se è meglio di, che so, Spider-Man, Rayman 2, Tony Hawk's Pro Skater 2... È diverso, questo sì; è divertente, ma cosa del genere si era vista solo in GTA. E si era vista dall'alto, in due dimensioni. La Reflection ha pensato di farvela vedere da **dietro**, in tre dimensioni, a bordo del loro celebre motore grafico che, per dirla tutta, sta tirando le cuoia. Ha fatto il suo nobile tempo, svolgendo il suo lavoro in maniera impeccabile, ma comincia a perdere colpi. Non tanto sotto il profilo importantissimo della fluidità, ma sotto quello della **grafica**. Non so, ma a mio parere sia **Destruction Derby 2** che lo stesso Driver mi sembravano graficamente migliori di questo. E nel caso di Destruction Derby 2 si sta parlando di quasi cinque anni fa, badate.

GRAFICA DA CESTINO

Sono cosi pignolo sulla grafica (ma solo in sede di recensione) perché è l'unica cosa che effettivamente va storta. Vedete, ci sono cose come l'appeal che non si possono misurare come gli altri valori; un termine che ho usato spesso, **iconografia**, nel caso di **Driver** vuol dire sapori vecchi, di tabacco e liquore scadente al banco di un fetido bar a Chicago. Fetido per loro: **Diesel**! "E che cosa ci fa mezzo coperto??" vi potreste domandare. Beh, è coperto perché alla Diesel sono così avanti che hanno capito che mostrare il proprio marchio di continuo, sbandierandolo a destra a manca con insistenza, è il modo migliore per renderlo indifferente alla gente, se non addirittura fastidioso. Comincia a far parte integrante del paesaggio e non ci fai più caso. Invece così, seminascosto, dà quell'aria un po' trasandata che tra l'altro si addice perfettamente al marchio Diesel.

STORIA VINCENTE NON SI CAMBIA

Se la storia funziona bene la prima volta, perché non potrebbe farlo anche la seconda? Questo il semplice principio su cui si basa **Driver 2**, sul quale decine di altri giochi hanno basato la loro fortuna. Prendete anche solo **Final Fantasy**: siamo praticamente a undici! Un giorno discutevo con un collega fino a che numero riusciranno ad arrivare, se mai alla **Square** decidessero di mantenere nome e numero come titolo di gioco. Lui ha giustamente ipotizzato che

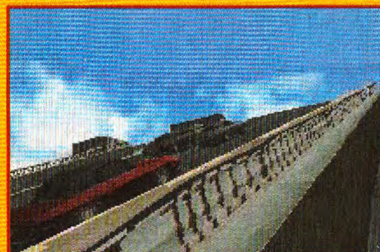


La mappa non mostra tutte le vie; si vedono solo quelle più grandi. Per trovare quelle più piccole, bisogna esplorare...

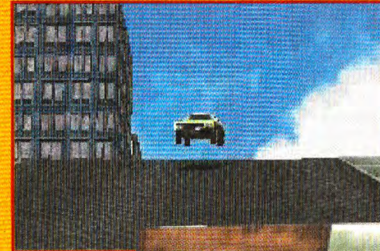
c'è il rischio che uno lo compri, lo metta su e poi dica: "Ma cos'è sto schifo?! Guarda i palazzi che 'si costruiscono'... Guarda i pedoni che corrono attraverso i muri e camminano sulle acque del porto... Guarda quanti pixel sparsi in giro... Hey, ma io ho pagato per un gioco e invece guarda qui!". Magari scordandosi che **GT2**, sotto certi profili (primo tra tutti la grafica del replay), è anche peggio. "Beh, ma quello è GT2! Tutto il resto del gioco vale la candela!" è una delle risposte-tipo che si sente in giro. Grazie! E questo è Driver, per Diana! In GT2 la macchina ve la dovete sudare; i soldi per modificarla ve li dovete guadagnare a suon di giri record. Invece in **Driver 2**, semplicemente, la rubate. Vi piace una macchina? Scendete dalla vostra dopo aver bloccato la strada a quell'altro, lo sbattete giù e ci salite. Punto. Semplice, no? E potete farlo con tutte le macchine (e **pick up** e **furgoni** e **scuolabus**) che volete e per tutto il tempo che la missione vi concede. Certo, a volte dovrete seguire **parametri** ben precisi – bellissima la missione dove bisogna riportare la macchina integra e senza un graffio – ma dopotutto una se lo facessero in franchise qui in Italia, sarebbe terribilmente trendy e si riempirebbe di fichetti... Sapori e suoni. Il suono dell'armonica di **Sonny Boy Williamson** che racconta di come la sua donna non lo ami più, ma questo lo capite solo se conoscete l'inglese o il blues. O almeno il secondo. Sapori, suoni e immagini. Guidando lungo una strada dell'**Havana**, sputacchiando i pezzettini di tabacco che vi sono rimasti in bocca dopo l'ultima tirata di Cohiba, vi potrebbe cascare l'occhio sul muro decrepito di un palazzo. E magari, sotto la parete scrostata, visibile solo a metà, una scritta familiare. Qualcosa che finisce con "..esel", una scritta bianca in campo rosso... Già, proprio un cartellone pubblicitario della probabilmente ci giocheranno ancora i nostri figli... I vostri figli. O i figli di qualcun altro. Se qualcuno ha qualche ipotesi, l'indirizzo di posta lo sapete. **Driver** invece è solo al suo secondo riciclo, e questo glielo possiamo passare, anche perché la storia è più cool che mai. Non tanto per i colpi di scena o altro, ma per la **regia**, la **scenografia** e la **colonna sonora**. A volte non è tanto importante QUELLO che mostri, ma COME lo mostri. **Driver 2** sembra più un film; l'avete

IL KIT DEL GUARDONE PROFESSIONALE

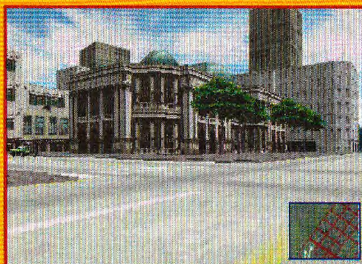
Destruction Derby 2 è stato il primo gioco ad avere i replay belli come li conosciamo oggi. Poi arrivarono GT, grandissima rivoluzione, e Driver, che introdusse l'editor di replay. A vostra disposizione avrete un kit da regista con il quale potete montare i replay delle vostre partite come meglio credete. Scegliete l'opzione Take a Ride e fatevi, effettivamente, un giretto. Poi scegliete l'opzione Replay Editor e, tramite i tasti, scegliete dove posizionare la telecamera, a che altezza e in che posizione. Poi aggiungetene un'altra e un'altra ancora... quante ne volete! Fate scorrere il filmato frame per frame e decidete quando la regia virtuale dovrà cambiare inquadratura, ciclando sulle telecamere che avete piazzato. Controllate che il tutto stia in piedi, shakerate e impacchettate. Spazio richiesto? Un blocco memoria!

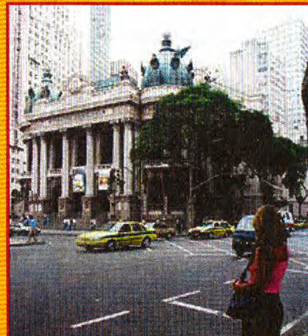




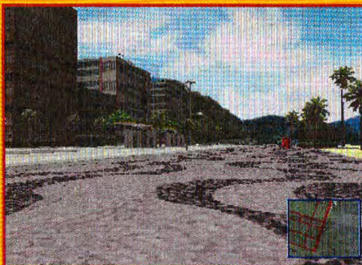


ANCHE L'OCCHIO VUOLE LA SUA PARTE



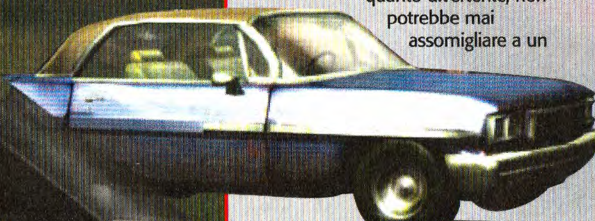


Voi di certo vi chiederete se quando diciamo che "... le strade sono state riprodotte con grande fedeltà, incroci e monumenti compresi...", esageriamo o meno. Queste simpatiche fotografie affiancate dimostrano quanto quello che vediamo e che vi diciamo sia vero. Come potete osservare, anche se il dettaglio non è spettacolare, la sostanza c'è; ovviamente, impegnati come siete a guidare, non farete certo caso al piccolo particolare. Quello che intristisce un po' è la mancanza delle brasiliane in tanga che camminano a Copacabana...





sentita un sacco di volte questa, eh? Ma quello che voglio dire sta volta è diverso: non sembra un film perché "... i filmati si fondono talmente bene con il gioco che è quasi impossibile distinguerli..." e banalità del genere. Sembra un **film** per tutto quello che è AL DI FUORI del gioco. La sezione di **guida** vera e propria, per quanto divertente, non potrebbe mai assomigliare a un film neanche se ci provasse. E comunque, non ci riuscirebbe con quella grafica. Ma fin tanto che è divertente... **Driver 2** sembra un film perché la regia dei **filmati**, molto ben realizzati, è stupenda: inquadrature dal basso, alternanza di immagini, **rallenty**... Potrebbero essere tratte da uno di quei film di gangster anni Settanta, come pure da una di quelle moderne pellicole post-tarantiniane, alla **Robert Rodriguez**, tanto per citare il mio regista preferito. Un film dove il protagonista è fico e basta. Gli sparano in dieci e non lo prendono; lui fa tre centri con tre colpi e si porta pure il pupazzo a casa. E poi sa guidare. E quando sai guidare come guida **Tanner**, allora non ce n'è per nessuno! Anche questa volta Tanner va **undercover**, in incognito, per scoprire una losca storia che sembra molto quella di Kaiser Soze; lo ricorderete come il protagonista-fantasma de *I Soliti Sospetti* di Bryan Singer (lo stesso regista degli X-Men). Se ancora non l'avete visto, fatelo perché vi siete persi QUALCOSA. C'è insomma questo misterioso capomafia brasiliano di nome **Alvaro Vasquez**, che nessuno ha mai visto, che sta cominciando a mettersi in attività nella città di Chicago. Le missioni di Tanner sono tese a scoprirne l'identità e a fermare le sue imprese criminose. Circola anche voce di una terribile storia secondo la quale abbia versato un secchio di colla in testa a un tipo che aveva parlato troppo e gli abbia dato fuoco...





Si può guidare in soggettiva, ma lo spirito di Driver 2 è un'altro... Certe cose bisogna vederle; Driver 2 è un gioco per guardoni!



La novità più spettacolare è che potete scendere dall'auto e rubarne un'altra. E guardate che bel vestito ha Tanner!

BRINGER OF THE NEW AGE

Driver 2 ha apportato due fondamentali innovazioni nel mondo di Driver. La prima, quella di cui parlavo, è la possibilità di **cambiare macchina** durante la partita, di poterne rubare sempre di nuove. La seconda è l'introduzione della modalità **multiplayer**. Normalmente questo è un grandissimo plus in un gioco. Per un titolo PC potrebbe voler dire vita eterna (grazie al gioco on-line); per un titolo PlayStation, poco ci manca. Anzi, ci mancherebbe, se non fosse che la modalità multiplayer di Driver 2 è piuttosto bruttina. Divertente quanto volete, ma viene sacrificato troppo perché il gioco valga la candela. Colpa dello **split screen**. Lo schermo viene diviso in due, orizzontalmente e il traffico sparisce. Esatto: quando giocate in due, siete solo in due. Lo dice il nome stesso... Non c'è l'ombra di un'altra macchina o di un pedone: non so se avete presente, ma **Las Vegas** deserta fa una certa impressione, posto che lo sia mai stata (cosa di cui dubito). Il fatto che in giro non ci sia nessuno è perché il motore grafico non potrebbe gestire tutto in una volta, segno questo che mi ha fatto riflettere (dicevo prima) sul suo sopraggiunto limite di età. In secondo luogo, la visuale è solo **soggettiva**. In un gioco di guida 'puro' questo potrebbe non essere un problema: generalmente (e lo sottolineo): quella è la visuale migliore per riuscire a limare i tempi, a guidare come si deve. Sì, lo so, è solo questione d'abitudine, avete ragione... Infatti ho sottolineato 'generalmente'; la questione è che Driver è bello perché vedi la macchina che sbanda, che scoda, che sottosterza... È cafone all'ennesima potenza, visto che te lo sbatte proprio in faccia (parlo dell'editor di **replay**). Ma in soggettiva tutto questo non si vede! Penso che la scelta sia dovuta agli stessi motivi che hanno impedito di inserire il traffico stradale e pedonale nel multiplayer. E nonostante tutto questo, ogni tanto rallenta ancora! Dieci e lode all'iniziativa, ma un quattro netto alla realizzazione. Ma tant'è, questo è l'unico modo per giocare a Driver in due. Quello che mi domando è: perché non il **link mode**? D'accordo, sappiamo che è difficile programmare giochi da linkare, ma che diamine: lo facevano per Destruction Derby!.. Già quattro anni fa!!

UN GIOCO CAFONE

Driver 2 è un gioco affascinante. Già i controlli promettono bene: acceleratore, e mi sta bene; freno/retromarcia, ce l'hanno tutti. Già il **freno a mano** è interessante (ecco perché i giochi di Formula uno sembrano meno divertenti degli altri!), ma quello che fa veramente cafone è il tasto **'Sgommata'**. Uno stridere dei copertoni, fumata bianca e via, magari suonando anche il clacson!

QUESTO È CINEMA!

La sequenza che vedete vale tutto il prezzo del gioco. Purtroppo non potete apprezzarlo nella sua interezza perché non sentite l'audio (un vecchio blues di Sonny Boy Williamson). La differenza tra una colonna sonora 'normale' e questa è che quando i due entrano nel bar e prendono a sparare come cowboy il giorno di paga, la musica è sempre quella: niente orchestra che sottolinea il momento clou con improvvise impennate di dinamica. Solo il vecchio blues che si trascina stancamente...







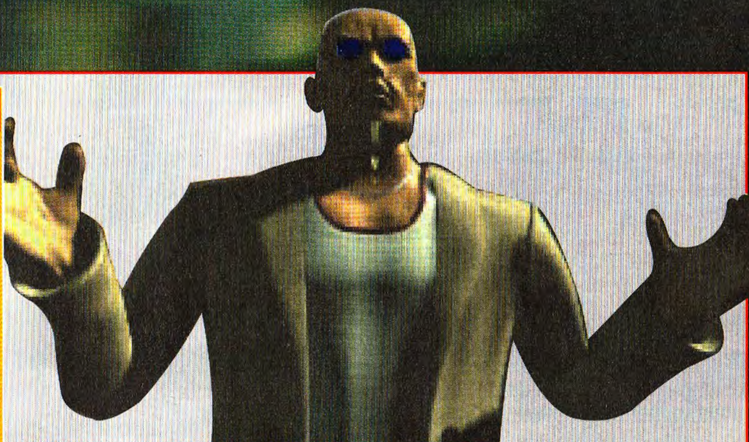














I danni sono ben visibili: se volete cambiare macchina, dovete farlo prima di aver distrutto completamente quella su cui siete.

Sull'asfalto, qualche etto di gomma nera... **Guidare la macchina** è la cosa più divertente di Driver 2; e ci mancherebbe altro! Dove il motore grafico perde in dettaglio, guadagna in guidabilità.. Le macchine con un motore Reflections si sono sempre guidate che è una meraviglia e Driver 2 non fa eccezione. Poi, c'è da tenere conto che sono macchine con una certa classe, un certo stile... Tipo le muscle car di GT2... Tutte grosse e alte che s'imbarcano che è un piacere. E dovete vedere come sgommano! Andiamo, non raccontiamoci fesserie: a Driver ci giochi perché vuoi sgommare e fare i numeri tipo Johnny lo Zingaro, di cui si narrano imprese storiche con una 128 Rally modificata (un 1300 con carburatore doppio corpo) che ha dato filo da torcere agli sbirri del Triangolo d'Oro "Cernusco sul Naviglio-Pioltello-Cologno Monzese". Ma vi avevo accennato al fatto che, rubando più macchine ed essendo il traffico più vario rispetto all'altro Driver, potete anche rubare automezzi più... impropri! **Tre classi** di veicoli, fondamentalmente: le **macchine** normali che, anche senza licenza, assomigliano alle vecchie **Mustang** degli anni Sessanta; a Cuba troverete anche quei grossi macchinoni come la **Cadillac** del 1950, quelle macchine che vedete sempre nei documentari musicali su Cuba, *Buena Vista Social Club* su tutti. Alcuni assomigliano addirittura al CX della Citröen, lo 'Squalo'... Tutte sono piuttosto veloci e maneggevoli, anche se ce ne sono un paio che filano più delle altre. Ce ne saranno una **decina** di tipi diversi in tutto, ognuna con le sue caratteristiche. La seconda classe è più ristretta: i **pick-up**. Più lenti delle macchine, un po' più legnosi, ma infinitamente più resistenti: se dovete sfondare un posto di blocco o fare affidamento sulla **resistenza**, questa è la vostra macchina. Terza classe: gli **scuolabus**. Inguidabili carri armati, fortezze su ruote che per farli curvare dovete girare tre incroci prima e tanto stabili che si ribaltano in parcheggio. Sono quegli scuolabus come quello di **Freddie Krueger** in *Nightmare*.. che numero era? Forse il cinque, i *Guerrieri del Sogno* (colonna sonora dei Dokken!), ma non potrei dire con certezza.

DRIVER I O DRIVER II?

Driver 2 si gioca sulle strade di vere città, o meglio, sulla ricostruzione fedele di porzioni di grandi metropoli. Mentre Driver era focalizzato sull'America, Driver 2 è più internazionale: ci sono sia **Chicago** che **Las Vegas**, ma ci sono anche l'**Havana** e **Rio de Janeiro**. Per la fedeltà delle **ricostruzioni**, date un'occhiata al box. Ma è l'introduzione di altri elementi che alzano il livello qualitativo di Driver 2 rispetto al passato. Dal punto di vista morfologico, le **strade** hanno guadagnato in varietà: non solo incroci a novanta gradi o incroci a T. Ora ci sono anche le **curve**! Questo è un particolare che a molti è sfuggito in Driver... Poi ci sono i **dislivelli**, le salite e le discese; sì, c'erano anche a San Francisco, ma qui parlo di **piccole rampe** per raggiungere il parcheggio di un grande albergo (se ci andate di notte, trovate qualche macchina parcheggiata in modo sospetto.. Se so' 'nnati a 'nfrattà!). Quello che però rende molto realistico il tutto sono le **strade chiuse** (che quando avete fretta sono una maledizione) e le **corsie di immissione** e le **uscite** della highway. Ci sono addirittura i **cartelli** con le indicazioni! Poi c'è il **traffico**, ancora un po' stantio ma senz'altro più vario di quello di Driver. Poi l'**Intelligenza Artificiale** con cui questo traffico è gestito, evidentemente superiore rispetto al passato. Non che le macchine 'neutrali' o gli avversari facciano qualcosa di speciale; è più che altro il piccolo particolare che colpisce. La coda all'incrocio, quello che aspetta il rosso e poi, prima di girare, dà o prende la precedenza; poi le macchine ferme ai lati della strada che mettono la freccia e ripartono, le macchine parcheggiate... Piccole cose che fanno grande un gioco.

MINI GIOCHI PER MINI AMICI

In multiplayer sono state inserite quattro modalità di gioco: Take A Ride è come nel single player, ma girate per la città in due. Poco divertente. Cops'n Robbers è Guardie e Ladri: uno insegue, l'altro viene inseguito. Checkpoint è anche questo analogo al single player; per ultima è stata inserita la modalità Capture the Flag. Dovete cercare di raggiungere l'ideale quartier generale del vostro avversario, rubare la sua bandiera e portarla alla vostra base.



SI RACCOMANDA LA VISIONE....

Mi sembra doveroso consigliarvi un film ideale da vedere prima di giocare a Driver 2. Di certo non sarà un capolavoro; potreste anche considerarlo tamarro, vanesio, inutile, ma che diamine! Volete dei buoni motivi per andarlo a vedere? C'è Nicholas Cage, un attore che mi piace molto e penso anche a voi; ci sono delle macchine-paura come le Ford Mustang e le Ferrari; ci sono inseguimenti spettacolari e corse mozzafiato e... D'accordo, d'accordo: giù la maschera. Sì, c'è Nostra Signora delle Labbra Carnose Angelina Jolie. Ma la vedete?? A lei basta solo guardare (e a volte anche a me...) per dire tutto. TUTTO. È bionda, con i dreadlock, ed è salvàdega come mai. La sua sola presenza dovrebbe convincervi.





Casa: **Psygnosis**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Formula One 2000

DI ALFREDO DELMONACO

A favore
- Le macchine sono belle a vedersi
- Il sistema di guida non è affatto male
- Intelligente il sistema di giro veloce

Contro
- Sistema delle collisioni penalizzante
- Rallentamenti in zone affollate
- Incidenti inverosimili



Planet Voto
78

PROVA PLANET

Il mondiale sta volgendo al termine e le Ferrari se la stanno giocando con le McLaren fino all'ultima gara... Speriamo in bene!



Alcune inquadrature sono molto suggestive, a conferma dell'ottimo lavoro svolto negli anni passati...

Sono decenni che il povero Montezemolo spera in una vittoria nel mondiale piloti. Quest'anno sembra che le cose si stiano mettendo al meglio, anche se mancano ormai un paio di Gran Premi e Schumi ha solo una decina di punti di vantaggio. L'attaccamento del popolo italiano alla **Rossa** è di dominio pubblico, passione che si riversa nel mondiale e tutto quello che riguarda le monoposto. Gadget, autografi, pass, tutto concorre a creare il mito del bolide di Maranello. E proprio l'attaccamento degli italiani per questo sport è uno dei motivi principali per il quale il primo F1 è stata una delle killer applications per Play agli albori della console grigia. Inevitabile, quindi, tutto l'hype sviluppatosi intorno ai pochi giochi che hanno nomea di essere fra i migliori del genere, nella fattispecie la serie di F1 della **Psygnosis**

UNA GARANZIA?

I lavori della casa inglese sono famosi per essere generalmente d'eccellente fattura. In questo caso la serie di F1 ha visto l'alternarsi di ottime versioni, con altre decisamente scadenti (come la versione 1998, una vera ciofeca...). In **Formula One 2000**, oltre a metterci nei panni dei piloti più famosi del mondo (sfrutta la licenza FIA), potremo calcare i circuiti dove la carovana della F1 ha realmente gareggiato quest'anno. **Suzuka** **Montecarlo** **Monza** sono rigorosamente riprodotti, cercando di riportare su video ogni minimo particolare e usufruendo di una presentazione animata prima di ogni gara. Il lavoro certosino in fase di compilazione del data base c'è e si vede: tutti i **piloti** sono presenti (compreso il mio amico Villeneuve, che approfitto per salutare...) e sono regolarmente affidati alla loro scuderia reale. Le **macchine** sono molto ben realizzate, tenendo in considerazione anche gli eventuali **sponsor** chiaramente visibili sulla carrozzeria. Passando all'analisi **tecnica**, questa volta non è stato fatto un buon lavoro. Se da un lato la grafica sembra abbastanza dettagliata e comunque a livello della versione dell'anno scorso, si è fatto sicuramente un passo indietro per quanto riguarda la **fluidità**, in alcuni momenti veramente incostante. Quando sullo schermo non ci saranno più di due macchine lo **scrolling** viaggerà fluidamente (senza però impressionare...); il problema nasce, come al solito, quando ci saranno più concorrenti contemporaneamente o alla **partenza**. In questo caso il motore grafico di Formula One mostrerà la corda, scattando vistosamente.



Sono presenti tutti i piloti ufficiali del mondiale, con relativo team di appartenenza.



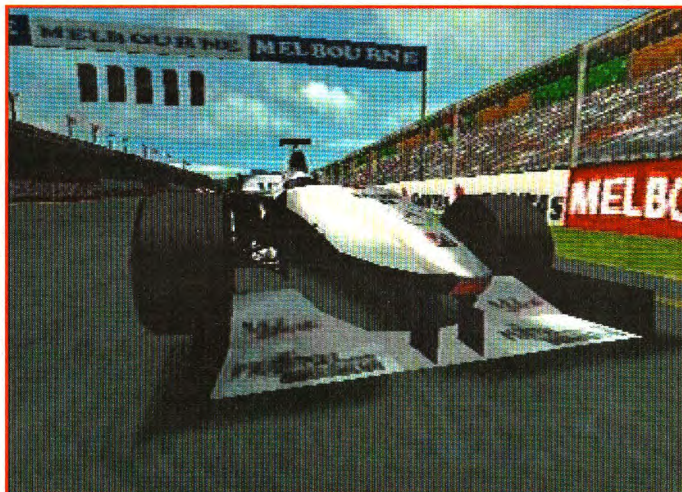
Il menu delle opzioni ci permetterà di settare il gioco come meglio ci aggrada.

IL GIRO VELOCE

Molto utile l'opzione per il giro veloce. Nelle passate edizioni, per poter accedere a un giro veloce bisognava fermarsi ai box, ripartire, finire il giro che si era iniziato partendo dai box e poi, finalmente, tentare la pole. Ciò rendeva estremamente palloso il tutto, poiché quel giro 'a vuoto', oltre a essere conteggiato, annoiava da morire. Senza contare che chi usufruiva del massimo livello di simulazione rischiava di commettere un errore e dover rifare tutto da capo per un cambio gomme o dei danni riportati. È stato quindi pensato un sistema tanto semplice quanto geniale: partendo dai box sarà possibile ritrovarsi lanciati già sul rettilineo del traguardo evitando il tanto odiato giro a vuoto. Quest'ultimo verrà conteggiato ugualmente, ma almeno non sarete costretti a farlo!!



La griglia di partenza verrà definita in base ai tempi di qualifica, ma sarà modificabile a piacimento... Che tristezza!



UN DANNO VERO

Se da un lato il discorso dei rallentamenti può anche essere accantonato, non si può esser altrettanto indulgenti con il sistema delle **collisioni**. Su questo punto, stavolta, la Psygnosis ha fatto veramente un danno, creando un sistema di calcolo delle collisioni che non sta né in cielo né in terra. Macchine che passano 'attraverso' altre, incidenti iperirrealistici, collisioni illogiche... naturalmente il tutto va a penalizzare quanto di buono si era visto. Non è bello chiudere la curva al vostro inseguitore e scoprire che ci siete sopra! Per non parlare delle **dinamiche** degli incidenti, che risultano veramente anomale, rendendo poco credibili le collisioni contro i guardrail, i muretti ecc... Peccato, perché graficamente era stato fatto un lavoro più che discreto. La **visuale interna** finalmente risultava un po' più realistica. A proposito di quest'ultima, in sede di preview vi avevo accennato a un piccolo difetto riguardante la precisione della visuale da dentro il cockpit. Beh, nella review version il problema è stato limato... assieme alla sensazione di velocità! Anche andando a trecento all'ora, il basso livello di **dettaglio** della pista (che non vi farà capire in che punto siete, se non conoscete il circuito a memoria) e un **frame rate** da pianto siberiano vi costringeranno a cambiare immediatamente la visuale, onde evitare di avere un rapporto (molto) intimo con il muretto di cinta! Altra cosa che non mi ha entusiasmato è la gestione dei **danni**. A livello realistico, anche se andrete a sbattere contro un muro a 300 km alcune volte (anzi, spesso...) non vi succederà nulla. Altre volte, invece, una piccola collisione sulla partenza vi costerà il ritiro prematuro. Un maggiore equilibrio anche su questo aspetto non avrebbe proprio fatto male, anzi...



Eheheh... beccato!!! Mica è sempre domenica...

COSA C'È DI BUONO

Sebbene non sia semplice aggiungere qualcosa di nuovo a ogni versione, bisogna dire che sono state ottimizzate molte cose. A partire dalla gestione delle **qualifiche**, croce delle prime versioni di Formula One. Adesso sono molto più divertenti da affrontare, grazie a una serie di accorgimenti che accelerano i **tempi di attesa**. Già dalle vecchie versioni era possibile 'mandare avanti' il tempo a disposizione per effettuare il giro, dando modo all'utente di starsene in 'poltrona' aspettando il momento buono per entrare. Questo dava parecchi vantaggi, fra i quali il non dover aspettare un'ora reale per finire le qualifiche (veramente palloso...), controllare i **tempi** degli avversari, il **traffico** in pista o sfruttare la pista 'gommata' per un maggiore grip. Tutte queste caratteristiche sono state mantenute anche in **Formula One 2000**, con l'aggiunta di un ottimo sistema per velocizzare la prassi per effettuare il **giro veloce**. Più che buono anche il **sistema di controllo**, che risulta, naturalmente, molto più realistico nella modalità **simulazione** e più 'farfallone' in quella **arcade**. A proposito di quest'ultima, farà piacere ai giocatori che desiderano un approccio più easy al gioco la presenza di molti **bonus** da guadagnare con prolungate sessioni di 'guida'. Sono sicuro che **Formula One 2000** venderà una cifra. Immeritatamente. Stavolta la casa inglese non ha realizzato un buon prodotto e le pecche sono molto evidenti. Di meglio, attualmente, e con il database aggiornato, purtroppo non c'è; ma forse vale la pena di ritirare l'episodio della passata stagione...



La visuale in prima persona non è malaccio, peccato per un progressivo calo del frame rate e del livello di dettaglio.



Le regole vengono rispettate in modo molto aderente alla realtà, aumentando il senso di coinvolgimento.

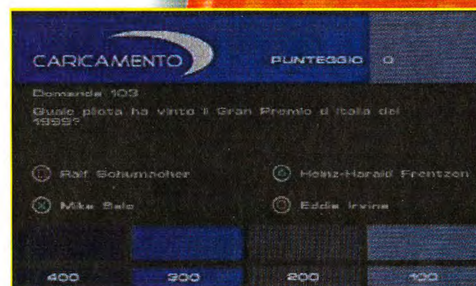


Ogni circuito è chiaramente fedele alla controparte reale.



QUANTO SIETE FERRATI SULLA FORMULA 1????

È molto frequente che in una discussione molto accesa, come può esserla quella fra due tifosi di squadre diverse, che esca fuori la frase: "Ma tu stai zitto che non ti ricordi neanche quanti gran premi ha vinto Niki Lauda...". In aiuto a queste disfide celebrali, Formula One 2000 metterà a dura prova il vostro cervelletto, testandovi la memoria.



Riprendendo l'idea (che andava di moda qualche annetto fa) dei video-quiz delle sale-giochi, durante i prolissi tempi di caricamento vi verranno proposti di volta in volta vari enigmi, con argomento il mondo delle monoposto. In base alla correttezza della risposta e al tempo che c'impiegherete per rispondere vi verrà assegnato un punteggio, che vi porterà a un giudizio finale al termine del campionato.

K PC GAMES

DEMOLISCE IL PING E LO SCHIACCIA SOTTO I..

PC ARENA: NEWS, PREVIEW, REVIEW, SOLUZIONI, CHEAT, HARDWARE

HOME PAGE

PSX ARENA: NEWS, PREVIEW, REVIEW, SOLUZIONI, CHEAT, HARDWARE

PS2 ARENA: NEWS

ON-LINE GAMING

GAME COMMUNITY

GAME ARENA FINDER — Tutto il sito — TROVA

GAME ARENA

COMMUNITY — NEWSLETTER — FORUM

Ultime Notizie:

12/10 Nuova mappa per Starcraft PC
12/10 Screensaver di Julie Strain!
12/10 Ritual al lavoro PC
12/10 Infogrames alla riscossa
12/10 Age of Sail II: simulatore di nave PC
12/10 Nuova scheda audio Creative PC
12/10 Kevin Manthei per Wizardry VIII PC
11/10 Ancora su videogiochi e psicologia
11/10 Epilessia e videogiochi
11/10 L'eterna lotta tra il bene e il male PC

PC

Red Alert 2 — L'eredità di Tiberian Sun: la Russia invade l'America. Nuova vita per il mondo di Command & Conquer! PC-Review

Starship Troopers — Dal film al gioco. Le premesse sono entusiasmanti: strategia in tempo reale realmente 3D! PC-Preview

Escape from Monkey Island — Tutta la demenza dei personaggi di Monkey Island in tre dimensioni elevate al quarto episodio! PC-Preview

Grand Prix 3 — Il re è tornato, pronto a soddisfare la vostra voglia di emulare...

PLAYSTATION

Dino Crisis 2 — Grandi cambiamenti nel mondo di Dino Crisis, a cominciare dal protagonista: Dylan Morton! PSX-Preview

Spyro 3: Year of the Dragon — Spyro è tornato! E questa volta non è più solo, ma si è fatto accompagnare dai suoi amici. PSX-Review

Tony Hawk's Pro Skater 2 — Può un gioco di skateboard entrare a far parte del gotha dei Top 5 per PlayStation? PSX-Review

Formula One 2000 — Mi raccomando, non fate confusione! Questo è il gioco di F1 della...

GAME ARENA TiVi — I video dei servizi televisivi di Rapido TV.it

GAME ARENA FAST ACCESS — Internet gratis e alla velocità della luce!

IL GIOCO PS2 DEL GIORNO

ON-LINE GAMING — Gioca in Rete con Quake 3, Tribes, Unreal T, Half Life NFS 2000 e...

DOWNLOAD — Demo, patch...

News
Anteprime
Recensioni
Soluzioni
Cheat
Hardware
Dowload

Una community per tutti i gamers, con chat, forum, spazio clan e molto altro...

L'on-line Gaming più veloce della rete, con oltre 200 server dedicati e giochi come Unreal Tournament, Quake 3, Diablo 2, Age of Empire 2, Soldier of Fortune...

Non é finita: per navigare e giocare in rete ad una velocità mai vista, Game Arena.it ha creato Fast Access, un servizio esclusivo e completamente gratuito.

OGNI SABATO, ALLE 15.20, SU ITALIA 1

GAME ARENA.it

VIAGGIA SUL CAMPER DI

RAPIDOTV.IT

INSIEME A PETRA



Casa: **E.A. Sports**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1/4**
Blocchi memoria: **10**
Compatibilità: **Dual Shock**

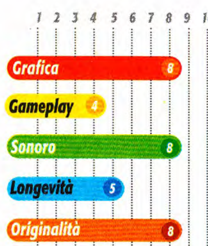
The F.A. Premier League Stars 2001

DI ALFREDO DELMONACO



A favore
- Grafica molto buona
- Alcune innovazioni davvero eccezionali
- Accurato come ogni prodotto E.A.
- Bonus a valanga

Contro
- Giocabilità inesistente
- Presenti di default solo le squadre inglesi
- Rilevati alcuni bug
- Tempi di caricamento infiniti
- IA pessima



Planet Voto
70



Ennesimo episodio della serie di **FIFA** che costantemente aggiorna i propri database con un nuovo prodotto. Questa volta preso in esame, sviscerato e impacchettato nella confezione è il campionato inglese, o meglio definito **Premier League**. Da qualche anno, oramai, alcuni fra i nostri giocatori più rappresentativi ci hanno lasciato, preferendo alla durezza del nostro campionato i guadagni facili del torneo d'oltremanica. Alcuni (purtroppo) sono tornati, altri non hanno fatto una lira (che sia una...) e gli ultimi invece si godono gli onori e gli allori del pubblico inglese...

Il campionato più costoso del momento (... la sterlina è a 3000 lire), si aggiorna nel nuovo (si fa per dire) capitolo della E.A. Sports.

SCOMMETTI LA TUA STAR?

Dopo le dure (mai abbastanza...) sanzioni contro gli hooligans che hanno allontanato le squadre inglesi dal calcio che conta, ultimamente **Liverpool**, **Chelsea**, **Arsenal** e **Manchester United** sono diventate squadre da battere, accaparrandosi alcuni fra i giocatori più forti del mondo e contrapponendosi con successo all'egemonia calcistica italico-iberica. In quest'ottica il titolo FIFA, comunque preceduto da un paio di episodi l'anno scorso e due anni fa, ci darà la possibilità di effettuare un full-immersion nella Premier League, giocando con **Zola**, **Beckam**



La grafica è veramente molto colorata e dettagliata, uno spettacolo per gli occhi...



Le proteste contro gli arbitri sono oramai la regola anche qui...

COME LA TIRO? COME DEL PIERO... O COME ROBERTO CARLOS???

Da sempre, uno dei momenti più emozionanti di una partita è quello riguardante un calcio piazzato al limite dell'area. Lì gente come Platini, Maradona, Del Piero & Co. hanno risolto alcune fra le loro partite più difficili. Anche a noi viene data questa possibilità, standocene comodamente seduti sulla poltrona di casa. In caso in cui subiste un fallo al limite dell'area di rigore avversaria, allora potrete sfruttare la modalità punizione, che vi metterà in condizione di colpire il pallone proprio come vorrete voi. Un rapido cambio di inquadratura, infatti, vi mostrerà il pallone e le zone dove lo potrete colpire. Giostrando con la croce direzionale potrete creare un'infinità di colpi diversi, dosando l'effetto 'a rientrare' piuttosto che di 'esterno' e via discorrendo. Se saprete affinare questa tecnica, allora avrete un'arma in più rispetto ai vostri avversari.





L'Arsenal è appena passato in vantaggio... Notare come i festeggiamenti siano perfettamente riprodotti.



Il solito menu pre-partita ci permetterà di scegliere fra parecchie opzioni di gioco.

QUESTA BARRA L'HO GIA' VISTA...

Finalmente, dopo anni di tristezza, anche la E.A. si è decisa a introdurre un potenziometro

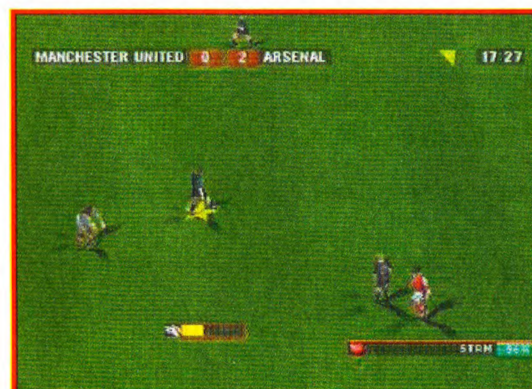


dedicato alla forza impressa nel tiro in porta. La barra comparirà contemporaneamente alla pressione del tasto Cerchio, equivalente al tiro. In base alla durata della pressione del tasto, maggiore sarà la potenza impressa al tiro. Inutile dirvi, quindi, che un po' di pratica sulle 'bordate' da fuori area potrà levarvi piccole/grandi soddisfazioni...

o il giovanissimo **Owens**. In più, saranno presenti alcune modalità inedite come lo **Star Stakes**, che altri non è che un gioco d'azzardo con al posto delle fiches le stelle della propria squadra. Se perderete una partita, allora dovrete rinunciare a uno dei vostri migliori giocatori. Viceversa, se vincerete, potrete accaparrarvi una stella della squadra battuta.
Naturalmente, prosegue il discorso riguardante il **calcio mercato** introdotto dalla serie di FIFA qualche annetto fa. Sarà possibile, infatti, scambiarsi i giocatori compatibilmente con i fondi della società, vendendo i giocatori inutili. Presenti comunque alcune novità sostanziali, che faranno la felicità degli amanti della serie e potranno allargare la famiglia dei fans per i neofiti. La prima di rilievo è rappresentata dall'introduzione della **barra di potenza**, sia per i **tiri** che per i **passaggi a pallonetto**. Preso a prestito dalla serie di ISS Pro, eterno rivale da sempre, la E.A introduce il sistema a barre che, diciamocelo francamente, è veramente utile per capire quanta potenza si sta imprimendo al pallone. Nella fattispecie avremo **due barre**, di cui una dedicata al tiro vero e proprio e l'altra ai lanci o pallonetti. Nel primo caso una **barra tricolore** ci indicherà quando la potenza sovrasterà la precisione, con il rischio di tirare una 'scarpata' fuori misura. Quando saremo sul **verde**, il tiro sarà diretto in porta ma sicuramente poco potente. Sull'**arancione** il tiro sarà potente e preciso, e sul **rosso** ci saranno serie possibilità di andare a prendere il pallone nel piazzale adiacente allo stadio.
Nella seconda modalità la cosa sarà più semplice poiché avremo una **barra monocolore** che si riempirà man mano che terremo schiacciato e che determinerà la lunghezza e la potenza del lancio o pallonetto. Altra graditissima novità è rappresentata dalla **corsa**, non più a scatti come una volta ma più simile a, guarda caso, quella di ISS. Tenendo premuto il **triangolo**, infatti, il nostro omino effettuerà uno scatto.
Manco a dirlo, qui comparirà un'altra barra che indicherà quanta 'birra' è rimasta al nostro giocatore. Esaurita la barra il giocatore rallenterà inesorabilmente fino a quando non lo faremo riposare. L'ultima novità, infine, consiste nel nuovo sistema di **tiro delle punizioni**. Se subirete fallo in zona tiro, una nuova inquadratura vi metterà in condizioni di tirare la punizione alla Del Piero o alla Maradona. Cercate il box esplicativo da qualche parte qui in giro...

CROCE E DELIZIA

I pregi e i difetti della serie della **E.A.** ci sono ormai noti da tempo. Questo episodio non fa eccezione e si colloca, anzi, nella frangia dei giochi che più sfruttano le caratteristiche **E.A. Premier League** è un gioco molto **arcade** (pure troppo...), con tutto quello che ne consegue.
Dal punto di vista **grafico** sono veramente pochi gli appunti che si possono fare. Sia il **campo** che il **pubblico** sono riprodotti molto bene (a parte l'effetto Nutella tipico del pubblico spalmato sugli spalti), e il livello di **dettaglio** risulta dappertutto molto alto. Particolarmente indovinati mi sono sembrati i **colori** del campo, davvero molto realistici. Sono stati curati anche i particolari come i **cartelloni a bordo campo** o le **magliette** dei giocatori riproducenti in tutto e per tutto quelle reali. Non mi sono mai piaciute (e continuano a non piacermi...) le **animazioni** dei giocatori, sempre troppo 'stranite' per poter essere considerate realistiche. Assolutamente da rivedere lo **scorrimento del pallone** sul campo, a partire dalle dinamiche di **rimbalzo** al comportamento della palla nei tiri e nei passaggi. Quello che però fa dirigere l'ago della bilancia verso il basso, comunque, rimane sempre la **giocabilità**, a mio parere in questo episodio ancora più esasperata e frenetica dei precedenti. Le partite assomigliano sempre più a una sfida a ping pong, dove chi indovina il contrasto vincente si trova solo davanti al portiere. Grossa importanza è stata data ai **dribbling**, che finiscono però per monopolizzare il gioco.
A tutto ciò, un'**intelligenza artificiale** veramente scandalosa fa da contorno a tale pochezza di contenuti. A dire il vero il voto sarebbe dovuto essere più basso, ma dato che la realizzazione grafica generale è molto alta e sono presenti alcune innovazioni fondamentali, mi è sembrato giusto dare merito al titolo.
Peccato, perché con **Winning Eleven 2000** in giro non c'è molto da stare allegri.
Che dire? I fans della serie possono acquistarlo tranquillamente, non fosse altro per le nuove features che valgono sicuramente l'acquisto di un nuovo episodio della saga. Per quelli che preferiscono i giochi di calcio più realistici e che impazziscono per la serie Konami, invece, il consiglio è di stare alla larga da questo titolo, e di mettere i soldini da parte per l'acquisto della versione PAL di W.E. 2000. Augh. Ho detto!



La barra della corsa non sarà infinita; una volta esaurita, dovrete far rifiatare il vostro giocatore se lo vorrete rivedere correre allegramente...



Come sempre, uno dei momenti più emozionanti di una partita di calcio è l'ingresso in campo dei giocatori...



Anche i lanci lunghi saranno misurabili grazie alla barra che darà l'opportunità di vedere con quanta forza calciamo...



Casa: **Activision**
Genere: **Azione**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1-2**

Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni)**

Tenchu 2: Birth of the stealth assassins

DI ALESSANDRO "PITONE" SECCAFIENO

Planet Voto
65

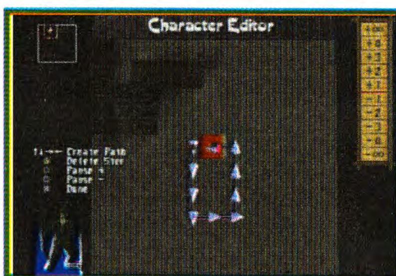
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	4
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	6
Originalità	7

A favore:
- È stato inserito un editor di missioni abbastanza dettagliato.
- Potete nascondervi sotto il pelo dell'acqua, quindi anche nuotare.

Contro:
- Nessun passo avanti rispetto al passato. Anzi...
- Grafica pessima
- Movimenti poco reattivi e controllo difficoltoso

PROVA PLANET


Un tonfo molto rumoroso, tutto il contrario di quello che dovrebbe fare un ninja. Il rumore della sconfitta sveglia tutto il vicinato, **Ayame** e **Rikimaru** vengono scoperti e uccisi.
Ottima metafora per mostrare come questa volta la **Acquire**, gli sviluppatori di **Tenchu** e **Tenchu 2**, abbia toppato. Sui primi numeri di Planet PlayStation ebbi la fortuna e l'onore di testare il primo Tenchu. Precedente a **Metal Gear Solid**, questo gioco introduceva l'elemento 'invisibilità' all'interno dei giochi d'azione. Tutto quello che prima era stato patrimonio di scellerati assassini di massa diventava il parco giochi di una coppia di silenziosi **ninja**, ombre nell'oscurità, assassini nelle tenebre. Sono stato, nel mio piccolo, un sostenitore della 'causa' di Tenchu, esaltandone in ogni occasione l'originalità e la validità, nonostante alcuni evidenti problemi. Primo dei quali la **grafica**. Come si dice spesso, se c'è gameplay la grafica passa in secondo piano. Questo assioma può essere preso per buono una prima volta; eventualmente anche una seconda, se c'è un'evidente mancanza di mezzi. Ma questa volta è successo il patatrac. Un gioco come **Tenchu**, neanche tanto da sottovalutare, fa il tonfo e cicca clamorosamente il secondo episodio. È una cosa difficile da fare, specialmente se il primo è andato bene.
E Tenchu aveva una piccola folla di sostenitori, tra cui il sottoscritto. Folla che, a quanto pare, è destinata a diradarsi...



L'editor di missioni permette di stabilire la traiettoria di pattuglia delle guardie e i tempi di pausa. L'unica miglioria del gioco.

PERCHÉ, PERCHÉ?

Tenchu 2 è un prequel, narra cioè gli eventi che hanno portato **Rikimaru** (detto Rikimartin) e **Ayame** a essere gli assassini che avete conosciuto in Tenchu. Infatti, se ben ricordate, Rikimartin moriva al termine delle sue missioni. Il miracolo della resurrezione avviene nuovamente, come capita dai tempi di Dallas quando morì Bobby Ewing e poi si scoprì che era tutto un sogno acido di Pamela causato dalla caponata di Ella. Troviamo quindi due giovanissimi ninja alle prese con il loro **addestramento base**. Questo fornisce il presupposto per la missione di **training**, dove sarete invitati a completare una serie di semplici obiettivi per iniziare poi lo story mode vero e proprio. Sin dall'inizio si capisce che poco o nulla è stato fatto per la grafica: errore imperdonabile, visti i progressi che si sono visti possibili su PlayStation. Ecco cosa si intende per evidente mancanza di mezzi: in questo caso, è evidente il contrario! Se giochi come F1 e NBA Live (giusto per fare due esempi) hanno dimostrato che si può migliorare nel tempo, perché non poteva farlo anche Tenchu? Osserviamo Metal Gear Solid, la sublimazione del gameplay di Tenchu: una grafica del genere è riproducibile da chiunque abbia le adeguate conoscenze tecnologiche e i mezzi economici. E l'**Activision** ha di certo entrambe! Dubbi che non troveranno mai risposte.


Ora potete anche nuotare e fare il famoso numero della cannuccia di bambù sott'acqua. Ovviamente senza compressore.

MANI ARMATE O ARMI A MANATE

Tenchu 2 si svolge a **missioni**, ognuna delle quali prevede un diverso obiettivo da completare. Per farlo avrete bisogno delle armi e della tecnica adatte: il più delle volte dovrete affrontare dei nemici, e vista la vostra inferiorità numerica l'unico modo per sopravvivere è quello di affrontare i nemici singolarmente. Possibilmente, invece di affrontarli, sarebbe meglio tagliargli la gola alle spalle! Proprio qui risiede il fascino di Tenchu: riuscire ad arrivare alle spalle di un nemico e finirlo con una rapida mossa, invece che affrontare un lungo e pericoloso combattimento. Se non riuscite a raggiungere questo nemico, potrete sempre affidarvi alle armi standard dei ninja: **shuriken**, **cerbottana**, **lame da lancio**. O anche utilizzare le loro armi difensive, come i **chiodi piramidali** (per dissuadere gli inseguitori), le **bombe fumogene** e quelle puzzolenti (queste non sono sicuro che ci siano).


La grafica rimane quello che è... Non hanno mosso un dito dal primo Tenchu!

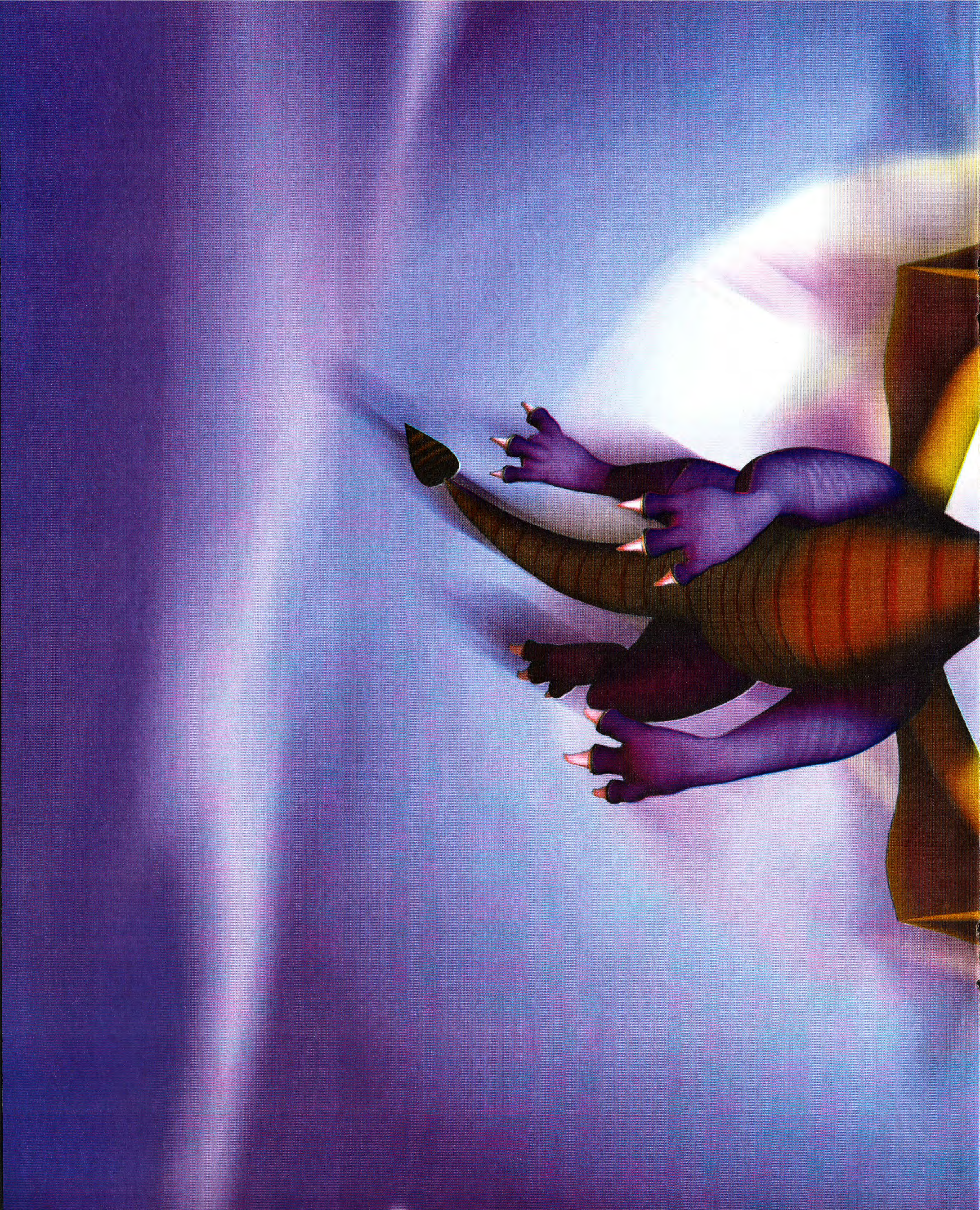
Mi avvicino con fare sussultorio e a spina di pesce...

La condizione per arrivare non visti né sentiti alle spalle di un nemico è quella di essere silenziosi. Premendo l'apposito tasto entrerete in stealth mode, accucciandovi e camminando più lentamente. Molto più lentamente. Troppo lentamente. Questo è uno dei difetti di Tenchu 2: la lentezza dei movimenti in stealth mode. Va da sé che il metodo di controllo in generale non è assolutamente valido, specialmente in questa vitale modalità. Esiste un contatore, in basso a sinistra, che indica lo 'status' del nemico più vicino, tramite segnali in codice come il punto esclamativo o quello interrogativo. Una specie di radar Soliton primordiale...



IL TRENO È PERSO...

Non è accettabile il fatto di non migliorare nel tempo. Ce lo insegna il vino che, invecchiando, migliora. Crescono le possibilità tecnologiche, cresce la necessità di giochi che si distinguano dalla massa. Una volta si poteva perdonare l'errore di non essere perfetti, ma siamo arrivati a un punto in cui bisogna prendere delle decisioni, vista la crescente offerta di titoli e la sempre più vasta scelta. Purtroppo **Tenchu 2**, che poteva cavalcare un'onda neanche troppo dura, non è riuscito a vivere all'altezza delle aspettative. Peccato, perché i numeri c'erano. Questo gioco pagherà lo scotto di molti altri, ma servirà da esempio per dimostrare quale sia la via da NON seguire.



LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION
PLANET PLAYSTATION




LA RIVISTA PER CHI GIOCA PLAYSTATION
PLANET PLAYSTATION
CRASH BASH



TNT
NITRO NITRO

Casa: **Infogrames**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-2 (fino a 4 con Multi-tap)**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Multi-tap**

V-Beach Volleyball

DI TIZIANO BERTONI

Planet Voto

74

	1-10
Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	7
Longevità	6
Originalità	7

A favore:
- Ce ne sono pochi, nel suo genere
- Ampio numero di giocatori

Contro:
- Grafica non particolarmente curata
- Modalità di gioco essenziali
- Se non vi piace il genere...



Prima di cominciare a parlare di questo **V-Beach Volleyball** premetto che l'unica volta che ho giocato a pallavolo sulla spiaggia la gente ha fatto la fila per ridermi in faccia e che, quindi, non sarei la persona più adatta a giudicare in maniera entusiastica questo gioco. Ma entusiasmo, a mio avviso, è una parola un po' grossa per il prodotto della **Infogrames**. Il gioco si attesta su livelli solamente discreti, anche se si avvale di una modalità **multiplayer** davvero ben fatta e divertente. Ma procediamo con ordine, che è meglio!



Potrete scegliere se giocare in notturna o sotto il sole. Vi siete ricordati la crema abbronzante?



La grafica non è niente di eccezionale, ma assolve comunque alla sua funzione.

MILA E SHIRO, DUE CUORI NELLA PALLAVOLO...

Non vi sto a spiegare tutte le differenze che ci sono tra la pallavolo e il beach volley: quelle principali sono che nella prima si gioca al chiuso e lo si fa in squadre di cinque persone; nella seconda, invece, le persone per squadra sono solo due, solitamente molto abbronzate, e portano occhiali da sole e cappellini colorati (e non dimentichiamoci che giocano sulla sabbia...). Il gioco, per quanto riguarda le **opzioni**, si attesta su un livello medio: ci sono **tre** modalità di gioco, un **editor** dei giocatori funzionale (anche se si assomigliano tutti...) e un numero di **visuali** discreto. I personaggi utilizzabili sono ben **cinquanta**, tra uomini e donne, e sono giocatori professionisti provenienti da tutto il mondo. I campi da gioco sono **otto**, più **due** segreti (da scoprire procedendo nel gioco), tra cui quelli di **Acapulco**, **Toronto** e **Rio de Janeiro**. In aggiunta avrete anche la possibilità di decidere se giocare in **notturna** o sotto il sole cocente. Come varietà di situazioni proposte, insomma, non è che si siano molto sforzati... un po' più di fantasia avrebbe senz'altro giovato.



Mentre state per eseguire una schiacciata dovrete posizionare anche il mirino.

NON È BELLO CIÒ CHE È BELLO...

Per quanto riguarda la **grafica**, le cose non cambiano poi molto: le **animazioni** sono fluide in alcuni punti e scattose in altri; i beahcvolleysti sono bruttini a vedersi, oltre che tutti della stessa 'forma', e se non fosse per la lunghezza dei capelli non si riuscirebbe quasi a distinguere tra maschi e femmine (ai miei tempi sì, che era tutta un'altra cosa!). Il **pubblico** a margine del campo, poi, è reso col solito 'effetto marmellata'. Infine, parlando della **giocabilità**, si può dire che questo è un titolo che si lascia giocare soprattutto dopo aver fatto una certa pratica con il sistema di controllo. Mi ha decisamente spazientito il comportamento del compagno di squadra controllato dalla CPU... raramente ho visto qualcuno più stupido! Fortunatamente, se si gioca in due, le cose cambiano, e la giocabilità subisce un'impennata davvero positiva. Per farla breve, se siete amanti di questa disciplina, e volete un gioco che riesca a darvi le stesse emozioni di quando guardate una partita alla TV, allora questo prodotto potrebbe fare al caso vostro. Se invece il beach volley vi fa stare male, lasciatevelo tranquillamente alle spalle.



QUANTO È BELLO FARLO IN DUE...

Come ho già detto nella recensione, il fatto di poter giocare in due aumenta di molto la longevità del titolo Infogrames. Ma questa è una peculiarità che non riguarda solamente V-Beach Volleyball. Vi basti sapere che in redazione abbiamo organizzato dei veri e propri tornei, che hanno addirittura coinvolto il reparto dei grafici... Avete presente che spettacolo possa essere vedere Lucio Prosperi e Cristian Ghezzi che si abbracciano felici e saltellanti?



PROVA PLANET

Casa: **Infogrames**
Genere: **Platform 3D**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **nessuna**

Bugs Bunny & Taz "Time Busters"

DI ALFREDO DELMONACO

A favore
- Divertente (a tratti molto)
- Personalità dei personaggi marcatissima
- Doppiaggio in italiano fatto come si conviene

Contro
- Grafica ancora da ottimizzare
- Sistema di controllo perfettibile
- Idea non propriamente originale



Planet Voto
84

PROVA PLANET

Cosa succede quando Bugs Bunny e Taz si incontrano in un gioco alla Mario 64? Vi piacerebbe saperlo?? Sì? Anche a me...

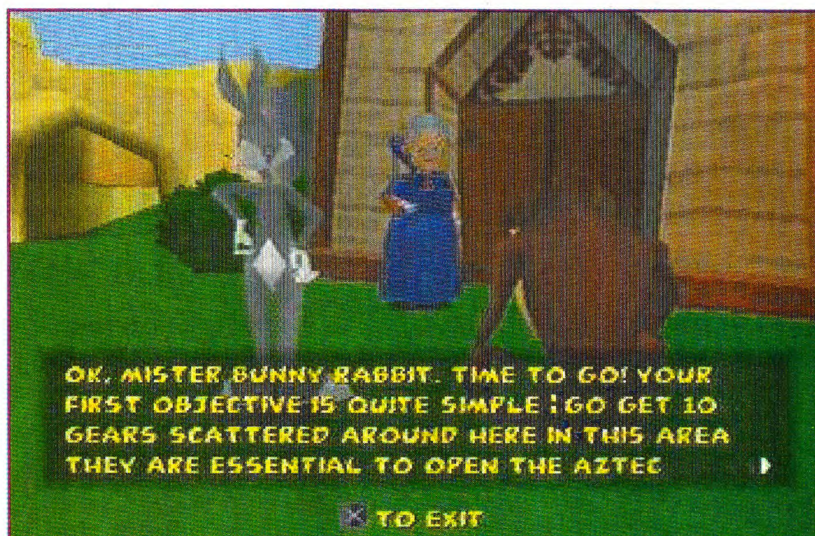


Mi piace, come coppia, quella di **Taz** e **Bugs Bunny**... Il primo, scemo come pochi ma forte e resistente, il secondo votato a prendere in giro il prossimo, sfruttando il sale in zucca, per sopperire alla mancanza di fisico. I ragazzi della **Infogrames** hanno cercato di riprodurre il sottile (ma neanche tanto) humour che regna sovrano nelle serie a cartoni animati, riuscendoci quasi totalmente. Sebbene Bugs Bunny sia odioso in celluloide, le sue trovate, assieme a quelle degli altri personaggi storici della **Warner Bros.** (**Daffy Duck** su tutti), hanno fatto ammazzare dalle risate generazioni intere di persone, oltre che il sottoscritto.

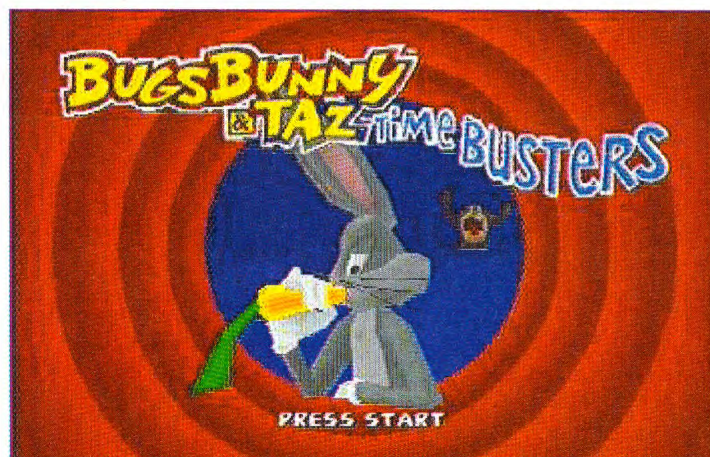


IL PUNTO FERMO

E veniamo al gioco. Il tutto inizia con il piede giusto grazie soprattutto alla particolare impostazione data al titolo Warner Bros. Scorrazzando nei menu delle **opzioni**, infatti, si potrà notare **Bugs Bunny** che fa da cicerone e **Taz** che sullo sfondo fa il cretino, distraendo il povero coniglio con ogni tipo di scemenza visiva. Una volta selezionato il tutto come meglio vi sfagiola, potrete iniziare già a giocare con il sorriso sulle labbra, anche se il meglio deve ancora arrivare. La prima sorpresa è proprio **Duffy Duck**, chiamato prontamente a disinfestare una casa da Taz e Bugs. Dopo un'introduzione da antologia, finalmente la festa inizia, proiettandoci direttamente nella sezione **training**, obbligatoria per chi gioca per la prima volta. La sezione d'addestramento risulterà successivamente ben fatta, anche se a volte la felice vecchietta (e il suo odioso **Titti**... Oddio come lo odio...), in questo caso in funzione di 'maestrina', scomparirà facendovi vagare per il quadro senza meta apparente. La tipologia di gioco è un misto tra il Nintendiano **Mario** e il simpaticissimo **Crash Bandicoot**, tendenzialmente più vicina al primo che al secondo. Infatti, scopo del gioco sarà raccattare alcuni **'congegni'** che vi permetteranno, se totalizzati in maniera sufficiente, di sbloccare nuove locazioni di difficoltà crescente. Naturalmente i sistemi per ottenere tali congegni saranno molteplici e tutti molto divertenti. La presenza di locazioni **'a gettone'**, sebbene assolutamente non innovativa, è secondo me molto intrigante. Pensate che potrete sbloccare alcuni quadri che promettono bene (... per esempio mi intriga moltissimo quello della **Transylvania**...) solo se otterrete un determinato numero di congegni. Questo vi farà faticare parecchio in giro per i livelli, ingegnandovi per cercare di trovare ogni singolo congegno.
La diversità delle **ambientazioni** è molto marcata. Potrete vagare di quadro in quadro



Una tutrice speciale vi illustrerà di volta in volta le varie 'missioni'.



Bugs aspetta una vs. decisione... Guardate Taz sullo sfondo che fa lo scemo...

LA CASSA DELLA VITA

Come già esplicatovi, nel gioco avrete la possibilità di impersonificare, quando vorrete, sia il coniglio che Taz, switchando con il tasto L1. Potrà capitare che durante lo svolgersi dell'avventura una delle due barre di energia dei due personaggi si riduca a zero, provocandone la 'morte'. In questo caso, allora, potrete proseguire con l'altro personaggio, in attesa di trovare una cassa. Sì, avete capito bene: una cassa. Sapete quelle che Wile E. Coyote si fa mandare dalla ACME?? Proprio quelle. Se vi avvicinerete alla cassa rompendola successivamente, troverete una vita per il vostro compagno 'caduto' precedentemente. Ovvio che se saprete dosare forze ed energie, non sarete mai costretti a ricominciare il livello daccapo, come vi capiterà se morirete con tutti e due i personaggi..

passando da un clima polare artico a uno torrido. Di sicuro sballo sono le sezioni di **intermezzo**, in cui dovrete fare delle cose assurde tipo il lancio di **frecce** contro un bersaglio o una partita di **pallacanestro**. Caratteristica interessante è la possibilità di **switchare** in qualsiasi momento fra i due personaggi del gioco, dotati pertanto di caratteristiche differenti. A tal proposito è da segnalare la presenza di due **sistemi di controllo** differenti per ogni personaggio. Le mosse che potrete effettuare saranno diverse, e ognuna con una funzione specifica. Per esempio, Taz potrà piroettare con energia per eliminare i nemici o aprire le **tane**. Bugs invece potrà prendere a sonori calcioni chi non gli garba e 'tuffarsi' nei **buchi** per poi proseguire sottoterra. Presenti anche alcune sezioni subacquee in cui familiarizzerete con altri comandi ancora.



Titti sarà un punto di riferimento per gli aiuti...

UN INTERMEZZO DA FUORI DI MELONE

Una delle cose più 'fuori' che ci sono in questo gioco sono gli intermezzi, che non sono altro che alcuni livelli bonus speciali. Dovrete fare di tutto, gare di corsa, di lancio, a pallacanestro ecc., il tutto condito dal solito humour della Warner... (ah, non ci credete? Date un occhio alle immagini,



allora..). Molto simpatica risulta una corsa su drago (vi ricordate di Elliot, il drago invisibile? Ecco, non c'entra niente... ahahah), che risulterà più difficile del previsto poiché le assi del ponte su cui siete si romperanno in ordine sparso, facendovi spiaccicare sul fondo del crepaccio...



Come premio per la vostra ingegnosità, eccovi un bel 'congegno'.



Ecco i nostri eroi impegnati nella loro folle avventura.

LA SCOMPARSA DEL POLIGONO DISPETTOSO

Sebbene il titolo in questione non sia stato realizzato per ammaliare con grafica stupefacente, è anche vero che l'occhio vuole la sua parte (eccome!!). Da questo punto di vista, purtroppo, si dovrà fare una doverosa distinzione. Questa differenziazione riguarda i **paesaggi** e gli **sprite** principali. Nel secondo caso, la realizzazione è risultata impeccabile, a partire dal dettaglio grafico dei personaggi principali, alle loro animazioni e persino dal **doppiaggio**, che a sorpresa è a livello delle migliori serie televisive (a riprova che a furia di lamentarsi qualcosa la si ottiene... A proposito, fra un po' esce Winning Eleven 2000 PAL Version: mi raccomando!). Quindi troveremo i protagonisti del gioco in tutto e per tutto assomiglianti a quelli dei cartoni animati.
Le note dolenti, invece, arrivano dalle **ambientazioni** del gioco, secondo me ancora troppo scarne e in netto contrasto con la grafica dei personaggi. Il livello di dettaglio, bassissimo, sgrana una cifra e, cosa più grave, i poligoni 'pogano' allegramente, scomparendo e ricomparendo come le lampadine di un immenso albero di Natale. Insomma, se da una parte il divertimento è assicurato, dall'altra non vi aspettate una grandissima realizzazione tecnica, poiché potreste rimanere delusi.
Certo è che, comunque, di fronte a tanta allegria che fuoriesce in abbondanza da questo gioco, alcuni aspetti tipo la **grafica** possiamo anche tralasciarli. I **mondi** da visitare saranno tantissimi, ognuno caratterizzato in modo molto marcato per mantenere basso il livello della noia visiva (... a volte mi escono certe cose che non so nemmeno io...). Bene, cosa volete adesso? Che vi dica se è da comprare o no? Secondo me sì, anche se un occhio prima di prenderlo lo darei, non fosse altro per il fatto che magari siete un po' esigenti dal punto di vista grafico. Di certo non rimarrete delusi se prenderete il titolo Infogrames per quello che è, cioè uno splendido (e divertentissimo) passatempo, destinato sia ai più piccoli ma anche agli utenti più smaliziati, simpatico da giocare e da vedere, lungo quanto basta, allegro e con la possibilità di giocare in due...
Meglio di così, raga...

QUANDO SI DICE LAVORO DI SQUADRA

In Time Busters le cose da fare sono veramente tante. Sfruttando le diverse caratteristiche di Bugs e Taz e lo switch fra i due personaggi, però, si potranno combinare





le varie azioni fra loro. Un esempio? Nel caso in cui necessiti un lavoro sotterraneo, Taz potrà aprire le tane con la forza della sua trivella rotante e Bugs, essendo un coniglio, potrà scorrazzare nei tunnel sotteranei. Nel caso in cui ci fossero settori chiusi o bloccati, però, il coniglietto dovrà fermarsi e far re-intervenire il Taz trivellatore per proseguire.



Casa: **EA Sports**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-8**
Blocchi memoria: **1-11**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), multi-tap**

NBA Live 2001



Planet Voto

80

DI LUCIO PROSPERI

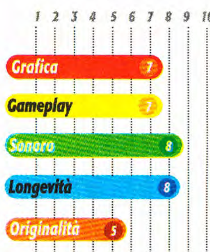


A favore
- Tutte le squadre e i giocatori originali
- Audio di livello
- Animazioni ben fatte e decisamente realistiche

Contro
- Le innovazioni non appaiono tali da giustificare l'acquisto per chi già possiede la precedente versione
- Grafica non particolarmente definita e chiara
- Intermezzi filmati alla lunga noiosi

	Voto (1-10)
Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	5

L'anno in cui la divisione sportiva della Electronic Arts non ci proporrà la nuova versione dei suoi 'classici', ci dovremo seriamente preoccupare? Di sicuro ci verrebbero a mancare alcune delle certezze su cui poggia la nostra esistenza...



Nella vita ci sono poche ma fondamentali certezze, che se venissero a mancare scombussolerebbero le basi della nostra esistenza stessa: dopo la notte c'è sempre il giorno, il 25 dicembre è Natale, la domenica c'è il campionato di calcio e a novembre escono le nuove versioni dei giochi sportivi della **Electronic Arts**.
È così ormai da anni e sapere che ogni anno potremo stringere tra le mani la nostra copia di **NBA Live**, di **FIFA** o di **NHL** ci fa sentire più protetti... più al sicuro...

MICHAEL, MICHAEL

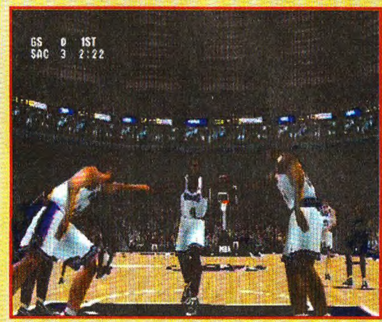
E così i giochi come questo **NBA Live 2001** diventano compagni di vita, titoli che ogni anno ritroviamo... un po' come il gruppo di amici in un luogo di villeggiatura che frequentiamo da anni: leggermente cambiati, ma in fondo sempre le stesse persone che ormai conosciamo 'a memoria' ma che non ci annoiano mai! Così, anche il nuovo episodio del gioco di pallacanestro più famoso (e venduto) per PSX non presenta alcuna modifica sostanziale, ma si fa ugualmente apprezzare per la buona giocabilità e la presenza di numerose modalità diverse. Come nella precedente edizione la **EA**, che notoriamente non bada a spese, si è assicurata i diritti per sfruttare l'immagine del miglior giocatore di basket di tutti i tempi: **Michael Jordan**. Potrete così sfidarlo in accesissime partite **one-o-one**, su un campetto di cemento, come in ogni film statunitense che si rispetti. Ma se invece di giocarci contro voleste utilizzarlo direttamente (magari per fare qualche canestro in più, sfruttando le sue abilità...), avrete la possibilità di controllare le selezioni dei più forti giocatori di ogni decennio, a partire dagli **anni Cinquanta**. Se invece di 'Air' Jordan non ve ne frega niente, avrete di che passare il vostro tempo grazie a numerose altre modalità: **esibizione**, **campionato**, **playoff**, gara dei **tiri da 3 punti** e **challenge**, utilizzando le squadre della **NBA**.

PONIAMOCI UN OBIETTIVO

Se la gara dei tiri da fuori l'avevamo già vista nel capitolo targato 2000 (resta comunque un piacevolissimo diversivo), la vera novità è costituita dalla modalità **challenge**. Selezionandola, infatti, vi saranno proposti parecchi obiettivi differenti che dovrete riuscire a realizzare per accedere a quello successivo e completare i **quattro livelli** di difficoltà. Tanto

... E ADESSO LA PUBBLICITÀ

Per rendere l'esperienza di gioco più vicina a quella della visione di una partita in TV, gli sviluppatori della EA Sports hanno deciso d'inserire numerosi intermezzi filmati. Queste scenette, sebbene in un primo momento risultino piuttosto piacevoli, alla lunga tendono a essere un po' troppo ripetitive e monotone, oltre a spezzare la fluidità dell'azione. Scommettiamo che dopo un paio di partite vi accanirete sul tasto Start per 'saltarle' il più velocemente possibile?





Tutti i giocatori sono facilmente riconoscibili per i loro tratti somatici e il nome sulle magliette...





PROVA PLANET

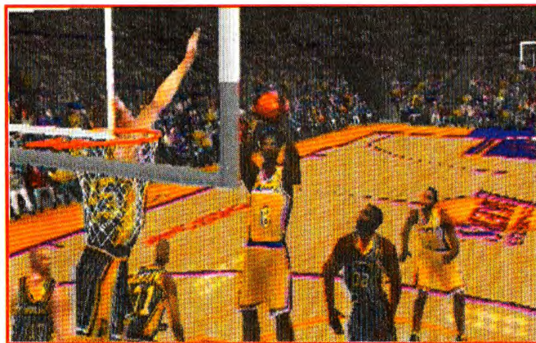
per darvi l'idea di quello che vi aspetta, nel primo challenge dovrete imporvi in una partita con almeno **dieci punti** di vantaggio, poi nel successivo fare almeno **dieci assist**, poi recuperare **quindici rimbalzi** e via dicendo... ovviamente con una difficoltà sempre maggiore! Un'aggiunta che sicuramente gioverà alla longevità, soprattutto per coloro cui non basta trionfare nel campionato o negli incontri di esibizione per sentirsi realizzati. Come sempre, inoltre, avrete la possibilità di accedere a un **editor** per personalizzare la vostra squadra, sia dal punto di vista degli uomini a disposizione (sfruttando il comodissimo, anche se irreale, **scambio libero di giocatori**) sia per quel che riguarda le loro **caratteristiche fisiche** (volete una squadra di atleti di colore con i capelli biondi? Non avete che da lasciare libero sfogo alla vostra fantasia!).



È possibile eseguire numerose finezze stilistiche di varia natura.

SI È INFORTUNATO IL FUORICLASSE...

Prima di scendere sul parquet avrete modo di scegliere la vostra squadra del cuore, limitatamente a quelle della lega americana (chissà perché mai nessuno ha pensato d'inserire più campionati... Siamo davvero sicuri che quello italiano attragga meno dell'NBA? Quanti tifosi di Bologna o Milano apprezzerebbero un gioco con le loro squadre? Ai posteri l'ardua sentenza...), con i dati aggiornati alla stagione **'99-2000**. Oltre a disporre la formazione a piacimento, dal punto di vista tattico, potrete intervenire in qualsiasi momento per **sostituire** dei giocatori, o perché non vi soddisfano o perché si sono infortunati in uno scontro di gioco. Ovviamente gli sviluppatori hanno voluto riprodurre al meglio l'aspetto televisivo, con **inquadrature** sempre spettacolari e tutta una serie di **filmati d'intermezzo** per aumentare la sensazione di essere davanti alla TV, alla visione di un match vero. Tutto questo risulta molto bello e gratificante... per cinque minuti; poi subentra la concentrazione sulla partita e la monotonia di scene già viste, e sale irrefrenabile l'istinto di interrompere questi intermezzi. Purtroppo la **fluidità di gioco** ne risulta in parte compromessa, perché per skippare il filmato si perdono alcuni secondi, a tutto discapito della frenesia di gioco. All'interno di questa impostazione di chiara matrice televisiva s'inserisce, con risultati sicuramente più apprezzabili, il **commento audio** dell'incontro. La versione che abbiamo avuto modo di provare si avvaleva della telecronaca in inglese, molto ben fatta e **'a tempo'**, ma nella versione che arriverà nel nostro Bel Paese non dovrebbe mancare la traduzione (anche se non sappiamo se sarà affidata, come nel precedente episodio, a Guido Bagatta).



Utilizzando l'opzione per il replay è possibile modificare le inquadrature di gioco.



Il tiro è stato eseguito appena in tempo... Mancavano solo tre secondi alla scadenza del tempo utile.

LA GRAFICA NON ECCELLE

Uno degli aspetti che mi aveva convinto di meno in **NBA Live 2000** era quello grafico, non tanto a livello di animazioni, quanto nel **dettaglio** dei vari atleti e degli **elementi di contorno**. Purtroppo in questa nuova versione le magagne sono rimaste pressoché le stesse; peccato che l'anno di esperienza in più non abbia portato consiglio ai designer della **EA Sports**! Il loro lavoro, infatti, si è concentrato sulle già buone **animazioni**, che adesso raggiungono livelli di assoluta eccellenza, con giocatori che si muovono ed eseguono evoluzioni davvero credibili, con una notevole fluidità. I vari atleti, pur facilmente riconducibili alle controparti reali, non risultano molto definiti e comunque sempre un po' spigolosi... Non so quanti di voi abbiano avuto la possibilità di giocare a **Total NBA '97**; ebbene, sono passati più di tre anni ma io ritengo che il livello di dettaglio raggiunto dal gioco della Sony non sia mai stato raggiunto da quelli della Electronic Arts! Il discorso, poi, può essere tranquillamente ampliato al **pubblico**, che appare davvero molto bello nelle inquadrature da lontano: quasi ogni persona ha un proprio abbigliamento e muove le mani e la testa (con un effetto a volte un po' comico...). Nelle inquadrature ravvicinate, però, si nota la piattezza della folla e la scarsissima definizione, che fa quasi passare in secondo piano il discreto lavoro fatto sui volti dei giocatori. La presenza di molti elementi grafici e il loro non elevatissimo livello di dettaglio, in alcuni casi, complica la **visuale dell'azione**, rendendo più difficile valutare la corretta posizione del pallone. Mi ha lasciato veramente a bocca aperta, invece, la **fisica comportamentale** della sfera arancione, davvero realistica ed estremamente credibile sia a contatto con il parquet, sia con il canestro e il tabellone.





Il vostro giocatore sarà evidenziato da un'ombreggiatura rossa.

PASSANO GLI ANNI

Il sistema di controllo permette di fare praticamente tutto: utilizzando i **tasti dorsali** potrete servire i vostri compagni con maggior precisione, mentre con **Select** avrete l'opportunità di richiamare vari **schemi** d'attacco o difesa. Anche da questo punto di vista le differenze con NBA Live 2000 non risultano particolarmente nette... In definitiva il nuovo episodio della serie risulta un gioco piacevole, ben fatto, anche se non eccelso tecnicamente, e arricchito dalla presenza della nuova modalità **'challenge'**. Le modifiche apportate rispetto al predecessore, comunque, non sono tantissime, e questo mi spinge a consigliare l'acquisto solamente a chi non possiede la precedente versione. Un discreto titolo che, personalmente, nonostante la consistente differenza d'età ritengo ancora inferiore al succitato Total NBA '97...

LO SCHIACCIA ... PENSIERI

Uno dei momenti più spettacolari del gioco è sicuramente quello della schiacciata. Come da tradizione, quando premerete il tasto del tiro nei pressi del canestro, con un giocatore sufficientemente dotato in questo senso, lo vedrete eseguire una portentosa schiacciata. Rispetto alla versione del 2000 è stata inserita anche la schiacciata 'da lontano': se pigerete il tasto del tiro da certe posizioni, vedrete il vostro atleta fare qualche passo o poi sbattere con violenza la palla nel canestro!



Casa: **Konami**
Sviluppatore: **Interno**

Genere: **Gioco di ruolo**
Numero giocatori: **1**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **nessuna**



Suikoden 2

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Semplice gestione globale
- Giocabilità e longevità molto alte
- Tutto in... itagliano

Contro
- Grafica semplice, fastidiosamente minimale
- Storia non molto originale
- Non è certo il GDR che convincerà Pitone ad avvicinarsi al genere...



Planet Voto
84

PROVA PLANET

Un seguito eccellente è questo Suikoden 2, che riprende un gioco di ruolo che ebbe tanto e meritato successo. Come il predecessore, si presenta con una trama avvincente e una notevole 'epicità'. E per la Konami è di nuovo centro!

Suikoden è un gioco di ruolo uscito molti anni orsono; la fortuna che ebbe fu lunga e duratura, seppure non immediata. Fu un prodotto il cui valore venne scoperto col tempo, con il giocarlo a fondo. Un titolo molto longevo comunque, e proprio la longevità è uno dei punti di forza anche del sequel di cui sto per parlarvi. Ma andiamo per gradi...

DRAMMONE DI RUOLO

Il Suikoden due che presento in queste pagine rappresenta l'ultima uscita Konami per PSX, oltre che ovviamente l'ultima puntata di questa che sta piacevolmente profilandosi come una saga. La storia che regge il gioco prevede una pace spezzata e una grande potenza che,



La gestione del personaggio è semplice e chiara, persino intuitiva. La lingua italiana, sebbene la traduzione non sia un fiore, aiuta l'immediatezza della comprensione.



L'accampamento da cui tutto ha inizio: questa locazione militare viene attaccata di sorpresa, è lo stato di Highland che rompe il trattato di pace. Ma sotto c'è un laido intrigo...

infischiandosene degli accordi ratificati, attacca spudoratamente. In tutto questo si innesta un vile tradimento, e la faccenda si colora di dramma allorquando voi, un giovane combattente, venite messi fuori uso. Il gioco apre con un FMV emozionante per bellezza; si ha un prologo che illustra quanto ho appena raccontato e si chiude con l'inizio dell'avventura vera e propria. Vi ritrovate prigionieri di una fazione opposta e avete alcune questioni da sistemare...

LA FARINGE CHE FA? RINGE...!

Suikoden è un GDR digitale di stampo molto classico. Il gameplay si divide in due fasi. Una è quella di esplorazione, durante la quale vi

SOMMO PADRE DANTE, ILLUMINA CHI TRADUCE I GIOCHI DALL'IDIOMA DELLA PERFIDA ALBIONE

L'eccellente traduzione del gioco con i maiali che si malmenano non deve far perdere di vista il fatto che, spesso e volentieri, i titoli tradotti in italiano sono pieni di errori. Laddove non si tratta di errori da far venire i brividi lungo la schiena, tipo quelli di ISS Pro Evolution, si è spesso in presenza di traduzioni approssimative e frettolose, che non si preoccupano di rendere quella che è la sostanza del testo nella sua lingua originale.



Suikoden 2 non fa eccezione, purtroppo, dal momento che presenta testi in cui, è vero, non ci sono errori grammaticali o sintattici; ma comunque nelle parole dei protagonisti del gioco manca quella 'verità', quella 'convinzione' che dovrebbe esserci. Spesso, troppo spesso, si avverte che il lavoro fatto è di basso artigianato, preoccupato solo di tradurre 'parola per parola' senza dare un senso compiuto ai discorsi.

UN ALTRO CENTRO RECENTE: VANDAL HEARTS II

Due mesi orsono è uscito Vandal Hearts II, il sequel di un gioco la cui prima release fu pubblicata in contemporanea con il primo episodio di Suikoden. Ma vi presento questo prodotto non solo perché le uscite delle puntate uno e due sono vicinissime nel tempo, ma anche perché i due prodotti sono abbastanza vicini: si tratta di due giochi ambientati in un mondo fantastico, simili non soltanto per l'ambientazione ma anche per il genere. Suikoden è infatti un gioco di



ruolo, Vandal Hearts è sostanzialmente un wargame a turni in cui però la componente di gestione del party assume connotazioni che lo avvicinano molto ai GDR. Si tratta di due ottimi giochi; io, se proprio volete un parere, preferisco la strategia di Vandal Hearts, che occupa una parte di assoluta centralità nell'intera economia del procedere del gioco, e inoltre sviluppa un sistema di combattimenti di ineguagliabile intelligenza. La differenza rispetto a Suikoden sta proprio in questo: in VE gli scontri sono centrali e tutto il resto ha poca importanza (per esempio, irrilevante è la fase di esplorazione delle locazioni in città tipo negozi, locande ecc.). Suikoden è invece un autentico GDR, in cui gli scontri sono sì gestiti con i turni ma sono occasionali e non hanno lo spessore di quelli del cugino; altresì le altre fasi sono ben importanti e si svolgono in modo più diretto e approfondito.



Fumo negli occhi: non credete che, selezionando una o un'altra voce, voi possiate in qualche modo influire sulla trama. Se date tra le due una risposta che non piace, non andrete avanti e vi verrà riproposta la medesima questione. Rassegnatevi.

spostate da una locazione all'altra (da una città a un'isola, o a una foresta, o a un'altra città) oppure vi ritrovate in un'area più piccola (appunto paesi, fattorie, porti ecc.) in cui l'esplorazione è più approfondita perché prevede l'**interazione** con gli altri personaggi o con l'ambiente (oggetti da prendere, porte da aprire, item con cui interagire ecc.). La seconda fase del gameplay è quella del **combattimento**, che avviene secondo la regola dei **turni**, che viene meglio specificata altrove.

IL GIOCO È BELLO QUANDO DURA TANTISSIMO

La trama è interessantina: non presenta grandi slanci narrativi ma si dipana bene, in modo lineare. Giocare non è mai dispersivo, il gioco 'segue' molto l'utente, e lo indirizza spesso. La sensazione di non sapere cosa fare non prenderà, insomma. Più probabilmente avverrà il contrario: la **trama** è ovviamente rigida e segue un percorso preciso, la sensazione di non avere alcuna possibilità spesso si impadronirà dell'animo del giocatore, purtroppo. La natura di **gioco di ruolo**, in fondo, è ben rispettata...



UN UOMO BRUTO E CASSIO

L'aspetto estetico è decisamente blando. La **grafica bidimensionale** è cromaticamente povera e affatto curata. Le **locazioni** (bidimensionali) non sono ispirate quasi per nulla, e si affrange l'utente che, colpito dal buon lavoro fatto con il cartone animato introduttivo, sperava in un approccio cosmetico di maggior qualità. Il sonoro, invece, è molto buono e coinvolgente, non mancherà di piacere. Le fasi di scontro sono rappresentate con una **grafica tridimensionale** bassa, gli effetti che accompagnano lo scontro sono tutt'altro che 'speciali'... Siamo lontani anni... ehm... anni luce dagli effetti... di luce appunto che offrono i due **Final Fantasy** PSX. Ma se chiedere vicinanza allo splendore estetico dei capolavori **Square** è troppo, accontentarsi di quello che offre a livello visivo **Suikoden 2** è umiliante.

TO BE A ROCK AND NOT TO ROLL

In definitiva ci troviamo di fronte a un titolo buono, gravemente lacunoso per quanto riguarda il comparto estetico ma comunque buono - no: MOLTO buono - dal punto di vista della sostanza: semplicità di gestione, trama interessante e non dispersiva, ottima giocabilità ed eccellenti profondità di gioco e longevità.



Ora mi capite meglio quando parlo di locazioni poco ispirate...

ASPETTI IL SUO... TURNO



Dicevamo che le fasi di scontro avvengono con la regola dei turni. Insomma, qui succede che durante i combattimenti (che per la maggior parte delle volte avvengono in modo casuale) compaia un menu con tutte le opzioni (attacco, difesa, uso di oggetti o magie, fuga ecc.) da cui discendono sotto-opzioni (per esempio, dopo aver selezionato l'attacco si decide il nemico da colpire se ce ne sta più di uno) al termine delle quali si ha la fine del turno e si aspetta di vedere cosa succede. Dopo le azioni dei nemici si ha un altro turno e così via. Questo sistema, che fa svalvolare il nostro Pitone preferito, mi piace perché rientra con coerenza nella logica del gioco di ruolo, nel senso che richiede un uso del cervello e non dell'abilità manuale, come avviene anche durante tutte le altre fasi del gameplay.

COMBATTIMENTI A TURNI O IN REALTIME, COME DIRE MONTECCHI E CAPULETI...

Questo box soddisfa un mio desiderio recondito: sin da quando ho fatto una delle prime recensioni (Wild Arms per il numero ormai lontano di Marzo '98), è forte in me il desiderio di illustrarvi la differenza fondamentale tra i giochi di ruolo. Ma prima devo fare una premessa: in un gioco di ruolo la fase dei combattimenti è di centrale importanza. È soprattutto durante questa fase che viene fuori la natura 'numerica' che caratterizza sostanzialmente il prodotto; il procedere è condizionato dall'esito dello scontro. Per giunta, i valori espressi in numeri che si incontrano servono proprio nelle azioni di lotta: i colpi, i punteggi delle armature, la resistenza, l'abilità ecc. Ciò premesso... I GDR possono agevolmente esser divisi in due grandi categorie: quelli nei quali i combattimenti si svolgono in tempo reale (secondo una dinamica basata sulla abilità e la velocità con il pad come in Syphon Filter, tanto per capirci) e quelli in cui gli scontri avvengono secondo la (più giusta, considerando la vera natura dei giochi di ruolo 'autentici', quelli giocati con i dadi e le varie tabelle con i punti ecc.) dinamica statica dei turni, alla stregua dei wargames. La differenza è fondamentale e consente realmente di dividere in due sottogeneri la grande categoria dei giochi di ruolo.



*Ecco il Gioco di Ruolo assoluto, il più alto rappresentante non solo della categoria dei GDR con scontri a turni ma anche di tutto il genere più ampio degli erregipigì: **Final Fantasy**, qui in "versione" VII.*



*L'esempio più lampante di un gioco di ruolo arcade: è un capolavoro, purtroppo disponibile per una console della concorrenza. Signore e signori, è con noi per la prima volta sulle pagine di Planet Playstation... vi presento Sua Maestà the **Legend of Zelda: Ocarina of Time**.*

Il primo sottogenere prevede che l'abilità con la mano sia indispensabile, la seconda richiede capacità (strategiche e di gestione delle risorse) che possono esser fatte valere utilizzando a piacimento i vantaggi del turno, che può durare tutto il tempo che l'utente desidera.



Casa: **Sony/Team Soho**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

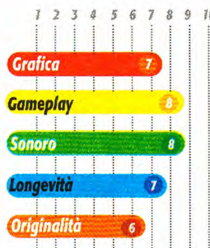
This is Football 2

Planet Voto
77

DI ALFREDO DELMONACO

A favore
- Giocabilità più che discreta
- Accuratezza del database
- Commento finalmente apprezzabile
- Editing completo

Contro
- Pochi miglioramenti grafici
- In giro c'è **W.E 5**
- Da soli è un po' noioso



È iniziato!! È iniziato il campionato più bello del mondo... Non ce la facevamo proprio più...



Il campionato italiano è iniziato da pochissimo e già due dei tre colossi delle simulazioni calcistiche hanno fatto la loro comparsa. Sul numero scorso avrete letto le meraviglie di **Winning Eleven 2000** della Konami, da sempre considerato il re dei giochi di calcio. In attesa di sorbirci l'ennesimo episodio della serie di FIFA, ecco che **This is Football 2** fa il suo ingresso in campo, con l'intento di ripetere lo stesso exploit dell'anno scorso...

UNA GROSSA SORPRESA

È passato un anno dalla prima apparizione di **This is Football**. Il titolo si 'intrometteva' nell'egemonia delle due serie di giochi di titoli di calcio per eccellenza, **ISS PRO '98** della Konami e **FIFA** della E.A., sorprendendo per il particolare sistema di controllo a metà strada fra quello della casa giapponese e quello dell'americana. Grande attesa, quindi, per il secondo episodio che, se tanto mi dà tanto, dovrebbe essere migliore del primo.
Il primo impatto che il giocatore ha con il titolo della **Sony** non è dei migliori. Oddio, non che il gioco risulti talmente brutto a vedersi che non lo si possa giocare, ma chi si aspettava un netto miglioramento grafico rispetto alla versione dell'anno scorso rimarrà sicuramente deluso. Di certo il titolo rimane ancora molto gradevole su questo aspetto, soprattutto riguardo alla **grafica degli stadi** e di contorno, ma quella dei **giocatori** risulta ancora mediocre, sia nel dettaglio degli **sprite** che nelle loro **animazioni**. Purtroppo è la realizzazione dei giocatori, come nel primo episodio, che lascia un po' l'amaro in bocca, a maggior ragione se confrontato con il resto, che appare comunque molto bello a vedersi.
Gli **stadi**, per esempio, sono molto ben realizzati, sia per quanto riguarda gli spalti veri e propri, ricchi di particolari (come i **cartelloni pubblicitari** e un **pubblico** un po' meno 'spalmato' del solito), e il **campo**, che sfoggia un manto erboso di tutto rispetto.
A cotanta bellezza grafica si contrappone la



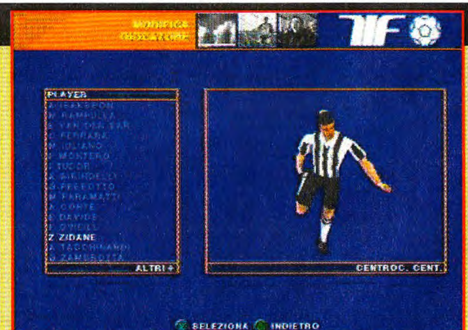
▲ *Sostanzialmente la giocabilità non ha subito molte variazioni, anzi...*

▼ *Il dettaglio grafico degli stadi e del contorno è ancora ottimo.*



L'ARTE DEL TRASFORMISTA

Belli i menu di editing. Permettono di sfoggiare le vostre abilità di trasformista, oltre che a mantenere sempre aggiornati i vostri database. Oggi un prodotto sprovvisto di un menu di editing non è degno di tale nome. Non fa eccezione This is Football 2, in cui (conseguente prolungamento di quello della precedente versione) il menu delle opzioni ne sfoggia uno veramente ben fatto. Se avrete tempo e voglia, potrete editare praticamente tutto, dai giocatori, alla maglia della vostra squadra del cuore, allo schema da usare alla bandiera... Ce n'è per tutti i gusti: particolare attenzione va data all'editing dei parametri dei giocatori che, pur avendo un limite di scambio data dalla somma dei parametri, vi permetterà di rendere il giocatore in questione più forte nelle caratteristiche che vi interessanbo, creando così una squadra invincibile...





Segnare su punizione è molto difficile, quasi come nella realtà...

bruttura di giocatori tagliati con l'accetta e animazioni ancora, per quanti sforzi si siano fatti, legnosi e troppo impostati. By the way, uno dei pregi del primo episodio era una giocabilità sicuramente accattivante e che aveva il grande pregio di rubacchiare un po' dal sistema di controllo di FIFA e un po' da quello di ISS. Anche qui ritroveremo la **giocabilità** del primo episodio, dato che i cambiamenti apportati al sistema, di contro, sono quasi impercettibili.
Rimasto invariato anche il sistema della **corsa**, attribuita anche questa volta al tasto **Triangolo**, che molti ricorderanno per il suo particolarissimo sistema di funzionamento. Per chi non si ricordasse come fungeva (o non lo avesse mai saputo), il sistema risultava dinamico, prevedendo che si schiacciasse ripetutamente il tasto per uno scatto continuato o che si tenesse premuto e poi rilasciato il Triangolo per un allungamento del pallone in corsa. Con un po' di dimestichezza (all'inizio questo tipo di controllo poteva risultare un po' ostico...) si riusciva a far fare ai propri giocatori quello che si voleva, aumentando moltissimo il livello di coinvolgimento e quindi di divertimento. Risultato, il mantenimento della vecchia 'ossatura' di gioco che si unisce alle (poche) novità, riproponendosi in veste addirittura migliorata con l'implementazione di nuove **animazioni** e nuove **mosse dei giocatori**. Molto valida la **piroetta** di Fifaiana memoria, che se eseguita più di un paio di volte farà perdere l'equilibrio al vostro giocatore con conseguenze facilmente immaginabili.



Ed ecco Di Biagio... 'ammazza se è brutto... quasi come nella realtà...

SQUADRE E RIGHELLI

Ignobile titolo per introdurre uno degli argomenti che vi sta più a cuore in un gioco di calcio. La risposta è sì, sì! Ci sono le vostre squadre del cuore! A dire il vero ci sono un po' le squadre del cuore di mezzo mondo, visto che il database di **TIF 2** è vastissimo. Anche in questo episodio le licenze sono quelle giuste, e i fans dei vari team Milan, Juve e Lazio (... gli interisti, non so perché, è meglio lasciarli stare per un po'...) potranno dormire sonni tranquilli: sarà possibile selezionare tutti i **team di serie A** del campionato **italiano**, **francese**, **spagnolo** e quelli dei maggiori **club europei** e **mondiali**
Naturalmente non potevano mancare le **Nazionali** di tutto il mondo. Presente anche l'opzione per poter creare tornei, campionati, amichevoli e chi più ne ha più ne metta.
Bellissimi i menu dedicati all'**editing delle squadre** che permettono, come nel primo episodio, di poter creare o modificare giocatori, squadre, allenatori e addirittura la **bandiera**. A tal proposito ben fatto è il menu dell'**editing delle magliette**, che permette di personalizzare le proprie divise in maniera pressoché totale. Maggiore attenzione è stata data anche al **settaggio della squadra**, con maggior cura per quanto riguarda gli **schemi** e la **formazione** da mandare in campo. Presenti tutti gli schemi più famosi, con possibilità di apportare qualche modifica prima durante e dopo la partita. Una fornitissima sezione di **archivio** fornirà i nomi originali dei calciatori, con tanto di scheda attributi e visualizzazione in treddì.
Saltando di palo in frasca, mi ha molto colpito il **commento**. Anche questa volta il tutto è stato affidato al chitarrista **Bruno Longhi** (questa non la sapevate, eh?), e devo dire che questa volta anche lui ha fatto un buon lavoro, risultando molto meno impostato e 'finto' dei suoi colleghi (ogni riferimento a Bulgarelli e Caputi è puramente voluto...).

UN PO' MEGLIO

Non sono pienamente soddisfatto di **TIF 2**.
Insomma, non è un brutto gioco, per carità. Solo che mi aspettavo molto di più, viste anche le premesse con il primo episodio in assoluto dell'anno scorso.



A fine partita, come sempre, un piccolo schemino vi farà lo 'scout' del match appena concluso.



I cambiamenti apportati sono stati veramente minimi. Ci si aspettava qualcosa di più soprattutto dal punto di vista **grafico**, che in campo lascia molto a desiderare. Inoltre, è appena uscito W.E. 5 (... e sta per uscire il nuovo FIFA), che in fatto di novità ne presentano sempre a bizzeffe. Il fatto che si sia cambiato poco, sebbene sia una cosa positiva in quanto non intacca assolutamente quanto di buono fatto precedentemente, finisce per non aggiungere nulla di nuovo a questo episodio e per non consigliarne un eventuale acquisto, se non per avere il database aggiornato alla stagione in corso. Nel caso in cui vi foste lasciati scappare il capitolo dell'anno scorso e aveste già W.E.5, allora potreste dargli sicuramente una piacevole occhiata.

CHI TROPPO VUOLE, NULLA STRINGE...

Odio la categoria dei dribblomani... quelli che in gergo vengono chiamati anche i 'veneziani', chissà perché poi... Forse perché da quelle parti non si passano il pallone con facilità... Comunque, bando alle ciance: li odio! Mi sa che anche alla Sony li odiano poiché, sebbene sia stata introdotta la possibilità di dribblare 'a piroetta' con la sola pressione del tasto R1 (preko fetere photo quih inthorno...), non potrete effettuare più di un paio di piroette, pena una rovinosa caduta e conseguente perdita del pallone (e successiva scarpata nel costato da parte del vostro compagno più vicino...).



Casa: **EA Sports**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

NHL 2001

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

87



A favore:
- Realizzazione grafica di qualità
- Ottimo commento sonoro
- Nuova modalità challenge

Contro:
- Non particolarmente diverso dalla versione 2000
- A volte si verificano situazioni di gioco poco chiare

PROVA PLANET



La **Electronic Arts** si sta tirando a lucido per affrontare il periodo dell'anno per lei più redditizio. Con l'avvicinarsi delle festività natalizie, infatti, la software house americana lancia nella mischia le nuove versioni dei suoi titoli più importanti. La serie di **NHL** è storicamente una di quelle di maggior successo anche in Italia: cosa piuttosto particolare, vista la scarsa popolarità di cui gode l'hockey su ghiaccio.



Il tabellone mostrerà varie animazioni a seconda degli eventi in 'campo'.

QUALCHE NOVITÀ

Questa popolarità è data soprattutto dal buon livello della produzione e dall'eccellente frenesia che riesce a offrire a chi gioca. Per inserire qualche innovazione rispetto alla precedente versione, alla EA Sports hanno inserito una modalità completamente inedita: l'**NHL Challenge**. Selezionando questa opzione avrete la possibilità di affrontare delle partite nelle quali il vostro scopo non sarà vincere (o per lo meno non sempre...), ma raggiungere determinati **obiettivi**. Qualche esempio? Segnare un determinato numero di **gol**, vincere con un certo **vantaggio**, realizzare un tot di **assist** ecc. La cosa risulta interessante, soprattutto perché rappresenta una ventata nel panorama dei giochi di hockey (non in assoluto, però: abbiamo visto qualcosa di simile in UEFA Champions League). Le altre modalità sono invece decisamente tradizionali: **esibizione**, l'intera **stagione**, i **playoff**, vari **tornei personalizzabili** e allenamento agli **shoot out**

SENTI, SENTI...

Prima di scendere in campo avrete modo di selezionare la vostra **squadra** preferita, tra tutte quelle che danno vita alla lega **professionistica americana**, e le principali **squadre nazionali**. In quest'ultimo caso (c'è anche l'Italia!), durante il filmato introduttivo al match, la panoramica dello stadio sarà accompagnata dall'esecuzione degli inni nazionali... e vi assicuro che sentire le note dell'Inno di Mameli regala una certa emozione. Tutto l'aspetto **audio** è comunque curatissimo e, oltre al clamore della folla, rimarrete senza dubbio colpiti dalla **telecronaca**



I contatti fisici sono il 'sale' della competizione!

(in inglese, ma in questo caso non credo sia un difetto visto il livello di certe traduzioni...), ricca, ben interpretata e infarcita di tocchi di classe. Bellissimi l'annuncio dei **marcatori** e le **frasi pubblicitarie** pronunciate di tanto in tanto dallo speaker dello stadio, solo per fare qualche esempio. Anche dal punto di vista grafico **NHL 2001** non è niente male, soprattutto per quel che riguarda la **fluidità** di movimento e la fedeltà delle **animazioni**. Se proprio vogliamo trovare il pelo nell'uovo, possiamo soffermarci sul **pubblico** che è solamente una texture indefinita spalmata sullo sfondo. L'effetto risulta particolarmente fastidioso, soprattutto quando ci si trova in presenza di inquadrature ravvicinate.



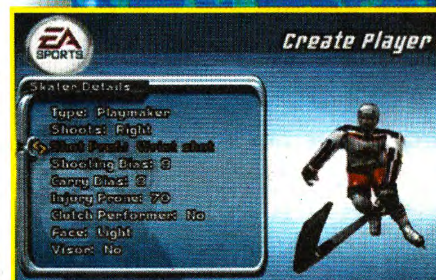
Le barre in alto a sinistra indicano il livello di forza delle due squadre.

LA FESTA DELLA BARRA

Per quel che riguarda la **giocabilità**, rispetto alla versione targata 2000 è stata inserita una **barra d'energia**. Rispetto a quella presente in altri simulatori analoghi, quella di **NHL 2001** riguarda l'intera formazione e s'incrementa a seconda di come la vostra squadra si comporterà sul campo. Se riuscirete a difendervi con ordine e attaccare con efficacia, la vedrete aumentare notevolmente. Quando raggiungerà il top, noterete un notevole aumento della vostra capacità di 'far male' all'avversario e quindi segnare. Anche intervenire duro sugli altri giocatori (che si possono infortunare) è un buon metodo per incrementarla, ma potrebbe costringervi a dimostrare la vostra abilità anche nei picchiaduro. Spesso potrebbe capitarvi, quindi, di buttare la partita in rissa e dovervi difendere a suon di cazzotti... premendo un tasto qualsiasi dovrete buttar giù il vostro avversario prima che lui ci riesca con voi!

Creo, quindi sono

Come nella maggior parte dei titoli sportivi dell'ultima generazione, è presente un editor che vi consentirà di creare la vostra squadra ideale. Di ogni giocatore potrete modificare sia l'aspetto fisico sia le varie caratteristiche tecniche. Vi stuzzica l'idea di scendere in campo con la formazione della vostra compagnia? O quella dei vostri colleghi d'ufficio? Lasciate libero spazio alla vostra fantasia!



In generale la giocabilità di **NHL 2001** risulta buona, fatta salva una certa 'confusione visiva' che si genera in determinate situazioni di gioco. Vi capiterà, infatti, di avere qualche problema di visualizzazione del **puck** quando il numero di giocatori attorno è piuttosto elevato. Resta poi la difficoltà, per la verità comune a tutti i giochi di hockey, di segnare... o meglio d'indirizzare con precisione il dischetto nel punto desiderato. La pratica e una buona dose di fortuna dovrebbero venirvi in aiuto con il tempo...

CONCLUSIONI...

NHL 2001 è senza dubbio un ottimo titolo, curato sotto tutti i punti di vista e praticamente privo di difetti che ne pregiudicano la giocabilità. Nonostante l'introduzione di qualche interessante novità (il **Challenge mode** e la **'barra di squadra'**), dal punto di vista grafico il titolo della **EA Sports** non appare molto diverso dal predecessore. Se vi piace l'hockey, e non avete la versione 2000, non fatevelo scappare!





Casa: **Infogrames**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual shock**

Motoracer World Tour

Planet Voto

83

DI ALFREDO DELMONACO

A favore
- Buon controllo della moto
- Tutto sommato bello da vedere
- Tante nuove modalità fra cui la Trial
- Ottimi i replay

Contro
- Sonoro da C64
- Collisioni non sempre impeccabili
- A volte frustrante
- Perché quando cado mi rialzo subito e illeso?

Grafica	8
Gameplay	7
Sonoro	3
Longevità	8
Originalità	8

La differenza sostanziale fra una moto e una macchina è che con la moto cucco molto di più (forse perché con il casco non mi si vede la faccia...)

Sarà che ho sempre avuto particolare paura di andare sulle due ruote, sarà che non ho mai avuto abbastanza soldi per poterne comprare una bella, ma le moto non sono mai state la mia passione. Ne ho avuta una un tempo, un Grizzly da cross della Malaguti, che però mi rubarono in un parcheggio di Pioltello proprio quando iniziavo a divertirmi. Pazienza... A che pro quest'introduzione? Ah, sì... Il nuovo episodio di **Motoracer** è fra noi, e sembra più in forma che mai..

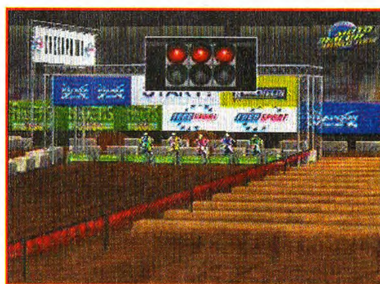
UN COMPITO NON FACILE

Non è semplice creare un gioco basato sulle corse motociclistiche. Ne sanno qualcosa la **E.A.** e qualche altra manciata di software house che hanno cercato di riprodurre, con mediocri risultati, il feeling della gara su due ruote sulla Play. Premesso che nessuno è riuscito nell'intento di creare la simulazione definitiva, possiamo tranquillamente affermare che i titoli che ci sono andati più vicini sono quelli della serie di **Motoracer**. Fin dal primo episodio (questo in uscita è il terzo...) si è subito notato che il livello generale e l'accuratezza con la quale venivano realizzati erano un gradino sopra tutti gli altri. Per questo motivo i due precedenti episodi non hanno faticato poi molto a ritrovarsi in cima alle simulazioni più vendute per Play, pur senza essere, a ben guardare, dei capolavori assoluti. Ben venga quindi questo terzo episodio, che promette (figurarsi se non era così...) di essere il migliore della serie.





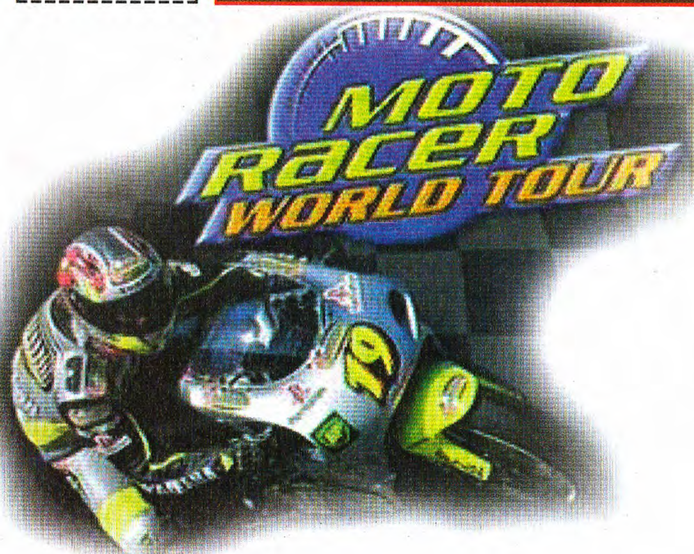
▲ *L'introduzione è molto spettacolare e ci scaraventerà direttamente sulla sella di uno scalpitante missile a due ruote.*



▲ *I replay sono molto dettagliati, dando sicura soddisfazione a chi ha appena vinto una gara (o l'ha persa di poco...).*



Le gare in Super Bike risultano molto fedeli all'originale, anche per il livello di difficoltà elevato. ►



PAROLA D'ORDINE

La parola d'ordine che sembra imperare in questo terzo episodio è **realismo**. A partire dal controllo della moto per finire nel menu delle opzioni sembra proprio che si sia cercato di andare più vicino a una simulazione, piuttosto che a un gioco alla **Hang-On** di Segaiana memoria. Impressione che viene testé confermata dalla **schermata d'introduzione**, che darà subito la possibilità di intraprendere una modalità **Grand Prix** o **Arcade**, oltre che l'immancabile menu-opzioni e la modalità **multiplayer**. Nel primo caso, come al solito, la guida sarà meno impegnativa e più incentrata sulla **velocità** e sugli **incidenti** spettacolari. Al contrario, la modalità Grand Prix lascerà poco spazio ai fronzoli e ci metterà in sella a una bella moto, con vantaggi e svantaggi che la guida di questi bolidi a due ruote comporta. Da subito vi posso dire che, oltre alle due modalità **motocross** e **da pista**, sono state introdotte alcune features interessantissime come il **Trial** o la corsa su **strade comuni**. Difatti, mentre nei precedenti episodi le corse su pista e quelle su strada erano nello stesso gruppo, stavolta sono state separate in due cose ben diverse, fra cui quelle su **strada** addirittura precluse fino a quando non vincerete un Campionato. Sono perciò incentivati da vari bonus le vittorie nei vari Campionati, in modo da cercare di mantenere sempre vivo l'interesse per il titolo.



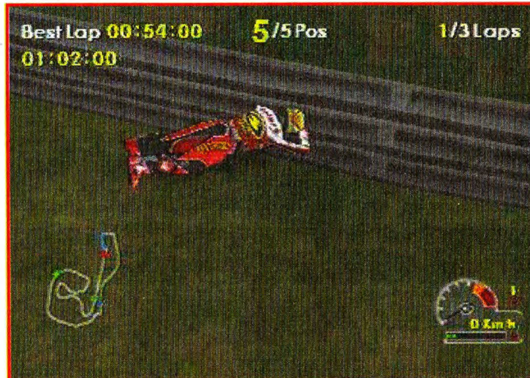
▲ *La visuale interna, oltre a essere molto fluida, risulta molto ostica da utilizzare, rendendola adatta solo ai 'piloti' più esperti.*

ZANZARE E PIEGHE
Perfettamente in linea con le precedenti produzioni che hanno visto un crescente aumento della definizione grafica e della realizzazione in generale, anche **Motorocer WT** si accoda a questa usanza, mostrando un altro passo avanti su tutti i fronti. Per quanto riguarda la gioia delle pupille, nonostante non si sia a livelli massimi, si può dire che è stato fatto un buon lavoro. Molto buono anche il livello del realismo di **controllo** della moto, anche se, come detto in apertura, non è facile riprodurre esattamente le sensazioni e le sollecitazioni di siffatte gare.
Davvero pessimo il **sonoro**. Il rombo delle moto, se così lo possiamo chiamare, assomiglia più a una zanzara in amore, infastidendo da subito il giocatore. Purtroppo la situazione non cambia neanche collegando la Play allo stereo e modificando i parametri audio.



▲ *Le pieghe dei centauri risultano molto ben realizzate, contribuendo al livello di realismo.*

Altro difetto è rappresentato dalla gestione delle **collisioni**, un po' troppo 'fiscale' per i miei gusti in alcuni punti (soprattutto alla partenza) e troppo approssimativa in altri. Quello che mi sono sembrate decisamente sopra la media sono sicuramente le **animazioni** del motociclista, che piega e impenna come nella realtà. Un tasto apposito vi permetterà quindi di poter usufruire di boost molto simili alle 'aperture' che vi permettono di sollevare la ruota anteriore da terra per qualche secondo. I più svegli di voi avranno evinto che vi permetterà di **impennare** in piena tradizione pioltelcolognsestosangiovannese... Molto fluido lo **scrolling** che, diciamocelo chiaramente, non viaggia a velocità supersoniche, ma che rende perfettamente l'idea di **velocità**, soprattutto utilizzando la **visuale interna**. A proposito di quest'ultima, ritengo sia molto valida e ben fatta, per la



▲ *... Andando a sbattere con il cervelletto a 260 km/orari sul guard-rail, mi sono procurato un lievissimo trauma cranico... Ma fra un paio di secondi sarò ancora in sella per tentare la rimonta...*

contentezza degli utenti che vanno sempre alla ricerca esasperata del realismo e del coinvolgimento. Sicuramente l'utilizzo della visuale in prima persona renderà il gioco molto più difficile ma, come dicono gli americani (che la sanno lunga...), No Pain-No Gain... Insomma, i fans della serie di **Motoracer** possono essere contenti. Il prodotto ha sicuramente una marcia in più del mediocre **Castrol Honda Superbike** o di **Championship Motocross** e pecca di pochissimi difetti, fra cui quello di non sfruttare nessuna licenza ufficiale... Ma quando il prodotto è ben fatto, divertente e soprattutto vario e longevo, cosa si può chiedere di più???

▼ *Bisogna sempre conoscere bene i circuiti per sperare di arrivare fra i primi due...*



UNA MOTOCAMERA VERAMENTE 'ANZIANA'

Particolarmente efficace risulta la telecamera dal manubrio, che permetterà di ottenere un grado d'estremo realismo dai centauri incalliti. La sensazione di velocità è elevata e il 'tilt' della camera è ben calibrato. Tramite queste due visuali, con manubrio e senza, potrete godervi appieno le vostre 'pieghe' a 200 km all'ora, degne del miglior Max Biaggi..



moto racer world tour

STABILITÀ E CONTROLLO

Sebbene il menu dei settaggi non sia precisamente lo stato dell'arte (abbiamo visto decisamente di meglio...), tramite questa modalità potrete andare a modificare alcuni parametri, che incideranno sul rendimento della vostra due ruote. Il menu è abbastanza semplice da usare, utile quindi per i più smaliziati che sapranno già dove mettere le mani (...veto ke lei sa tofe mettere mano...) e per gli inesperti che si districheranno ugualmente con facilità.

Scatola del cambio
Tramite questo menu si potranno modificare i parametri relativi alla scatola del cambio, e più precisamente quelli della lunghezza delle marce. Potrete quindi adattare la durata delle marce alle vostre esigenze e quelle del circuito. Incidendo sulla lunghezza delle marce potrete regolare la velocità minima e massima di ogni marcia, incanalando la potenza del vostro motore in velocità di punta o ripresa.

SCATOLA CAMBIO

CAMBIO	RIDUZIONE	VELOCITÀ MAX
1	35/15	140
2	32/17	173
3	27/17	206
4	26/19	239
5	24/20	272
6	26/24	302

PRIMARIO 56/23 — SECONDARIO 30/17 — VELOCITÀ REALE MAX 288
SELEZIONA — CANCELAR — OK

Curve di velocità
A dispetto del nome del menu, che non significa assolutamente un accidente, l'utilità di incanalare la potenza del motore risulterà fondamentale per vincere. Da usare insieme al precedente menu, questo vi darà la possibilità di sfruttare una maggiore velocità di punta, rendendo la moto meno brillante in ripresa e più difficile da governare, o una minore velocità massima ma più grip. Starà a voi decidere quali tipi di circuiti necessiteranno di modifiche del genere.



Gomme e sospensioni
E veniamo al menu del grip vero e proprio. Attraverso questi settaggi potrete decidere quanto andare forte e di conseguenza quanto rischiare di volare con la testa nel muro. Per quanto riguarda la scelta delle gomme, il tutto dovrebbe essere abbastanza semplice. Con le gomme a mescola dura avrete meno stabilità ma più affidabilità e durata delle stesse. Se invece opterete per le gomme morbide avrete più prestazioni al momento, ma alla lunga avrete la tenuta di una saponetta e sarete costretti a una fermata ai box per il cambio gomme. Per le sospensioni, invece, potrete optare per le 'dolci' per circuiti particolarmente tortuosi o sconnessi e le dure per le piste piatte e decisamente veloci.



Casa: **Bandai**
Genere: **Avventura**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**
Disponibilità: **è in commercio la versione NTSC americana**

Countdown Vampires

DI ALDREDO DELMONACO

Planet Voto

88



IMPORT

È il momento dei vampiri... Dopo Blade al cinema (grandissimo), Vampire Hunter D, Castlevania e Soul Reaver su console, ecco un clone di Resident Evil... Affilate i paletti, fratelli!!!

Keith J. Snyder è un bodyguard addetto alla protezione di alcuni V.I.P. (Very Important Person). È uno che il suo lavoro lo fa bene, e soprattutto non fa troppe domande. Sebbene gli fosse sembrato strano l'incarico affidatogli nella cerimonia di apertura della Casino City di Plata Losa, aveva accettato di buon grado. Dopo la bellissima e ottimamente realizzata sequenza iniziale, la trama del gioco ci porta direttamente nell'incubo di Keith. Siamo quindi a **Plata Losa** e l'occasione è di sicura importanza: nella discoteca-casinò **Desert Moon** (il cui riferimento alla strana discoteca del film di Blade è puramente voluto, mancava solo la 'doccia di sangue'...) è presente tutta la créme de la créme del paese, compresi i boss malavitosi. Qualcosa durante lo show di due cubiste non va come dovrebbe, e un semplice balletto sexy si trasforma in una carneficina. Infatti, le due cubiste si rivelano per quello che sono, **vampire**, mordendo e seminando il panico fra gli astanti. La situazione degenera, lasciando il povero Keith e una manciata di superstiti soli contro un esercito di vampiri assetati, che nel frattempo hanno mostrato la loro vera natura. A dire il vero, una volta che vi verranno affidati i comandi del gioco sarete proprio soli, dato che gli altri avranno cercato un'impossibile via di fuga all'interno del casinò.

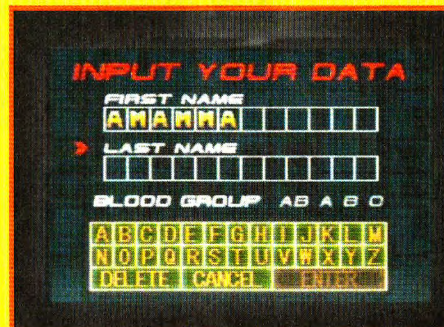
Il nostro amico Keith... Neanche sa cosa gli aspetta...



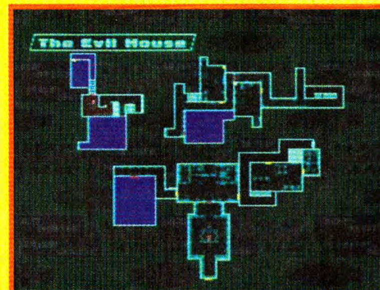
L'inventario vi permetterà di portare con voi tutta una serie di oggetti più o meno utili. Naturalmente il numero sarà limitato, quindi scegliete con attenzione.

UN RESIDENT-CLONE

Preso il controllo sul personaggio principale, Keith, la prima cosa che colpisce è la **grafica**. Le ambientazioni sfruttano il sistema di renderizzazione che tanti soldi ha fatto fare alla **Capcom** e alla serie di **Resident Evil**. I **fondali**, infatti, sono interamente pre-renderizzati rendendo le locazioni, seppur un po' statiche, ricche di dettagli. Il tutto, comunque, risulta molto bello a vedersi, anche per la particolare conformazione delle ambientazioni del gioco che risultano sempre tetre e stracariche di tensione. Dal punto di vista tecnico, il titolo **Bandai** non mostra nulla da invidiare a quelli della più blasonata Capcom. Lo **scrolling** rimane molto fluido e costante anche con parecchi sprite contemporaneamente su schermo. Non appena muoviamo il personaggio ci rendiamo conto che **Countdown Vampires** non ha preso da Resident Evil solo il sistema di renderizzazione dei fondali ma anche (e soprattutto) il sistema di controllo del personaggio principale. Il tipo di sistema detto 'relativo' non differisce minimamente da quello di Claire, Chris o Jill, facendo venire il dubbio all'utente che questo sia il nuovo episodio della serie con variazione sul tema. Anche il **sistema di puntamento** è preso pari pari dalla serie della Capcom, dando così la possibilità di sfruttare sia il puntamento automatico che manuale. Lo scopo del gioco, come si sarà ampiamente evinto, sarà quello di portare a casa la



All'inizio potrete scegliere il vostro nome e cognome... C'è anche il gruppo sanguigno: grandisssssimo!



La mappa del gioco: non so voi, ma a me sembra proprio quella di Castlevania.

L'ACQUA PURIFICATRICE

Una delle novità più eclatanti di questo gioco riguarda la possibilità di convertire i ferocissimi vampiri che incontrerete sparsi nella Casinò City in persone normali. Tramite una specie di acqua di colore bianco che la guardia vi ha dato prima di morire, potrete, infatti, agire sui corpi semicoscienti dei succhiasangue per riportarli alla normalità. A tale scopo, infatti, avrete in dotazione (oltre all'acqua bianca, che sarà infinita..) dei proiettili soporiferi. Il problema è dato dal fatto che i vampiri necessitano di parecchi proiettili per essere abbattuti, e non sempre avrete il tempo e le munizioni per poterli addormentare in tranquillità. Sarebbe molto più comodo eliminarli subito con lo shotgun, se alla fine il numero delle vostre vittime non vi abbassasse il voto finale, precludendovi alcuni bonus.....





La definizione grafica delle stanze è notevole, soprattutto in quelle della Evil House.



Il livello di gore è alto per tutta la durata del gioco... Se così non fosse, che Resident-clone sarebbe?

pellaccia e uscire dalla Casinò City con le proprie gambe e senza due ali da pipistrello. La possibilità di raggiungere una via d'uscita, comunque, non sarà legata solo ed esclusivamente alla forza bruta. In pieno stile **survival-horror** si dovrà risolvere una tonnellata di enigmi più o meno facili per uscirne vivi. A tutto ciò si dovrà aggiungere l'eventualità di affrontare un discreto numero di esseri della notte fra cui **vampiri**, **licantropi** e altre mostruosità che non sto a elencarvi per non rovinarvi la sorpresa. Sparse per i vari livelli potrete trovare una gran quantità di **scatolette gialle** in cui potrà esserci di tutto, dalle armi alle munizioni. Soprattutto a livello **Easy** non dovreste avere problemi di munizioni per tutto il gioco. Non mancheranno sezioni spara-spara dove dovrete essere veloci con il joypad almeno quanto con il cervello per potervi tirar fuori da situazioni affollate.

LA NOTTE È PICCOLA PER NOI...

Non mi è piaciuto proprio il sistema delle **telecamere**, che troppo spesso lascia a chi gioca la sensazione di non capire in che punto della stanza sia. Forse una maggiore oculatezza nella scelta dei punti di 'visualizzazione' sarebbe stato più gradito. Caratteristica sulla quale verte tutta l'avventura, è quella che riguarda il **salvataggio** delle vittime vampirizzate. Tramite una fornitura di 'acqua bianca' saremo in grado di ri-trasformare tutti i vampiri in comuni mortali.
Il procedimento è un po' prolisso: dapprima dovremo addormentarli, e dopo esserci avvicinati potremo 'battezzarli' e riportarli alla normalità. Naturalmente tutto questo sarà estremamente complesso da fare se una stanza è abitata da più mostri contemporaneamente. Una volta risolta l'avventura, il nostro voto finale sarà influenzato anche dal numero delle vittime salvate. Molti gli **enigmi** da risolvere per poter proseguire. Alcuni saranno di facile risoluzione, ma altri necessiteranno di un po' di fortuna per essere sbrigliati. Relativamente radi gli **scontri** con le altre creature. A livello di 'affollamento' siamo sicuramente a un numero più basso che nel terzo episodio di **Resident**, che era veramente un massacro. Tutto sommato siamo di fronte a un gran bel gioco. Che vi dico subito non aggiunge proprio nulla di nuovo a quello visto con i tre capolavori Capcom. Sebbene il livello di innovazione sia bassissimo, di certo nulla vieta a chi gioca a CV di divertirsi: il motore di Resident è stato sfruttato benissimo, regalando ore di divertimento e di tensione a chi, come me, ha divorato i vecchi Resident. Unici ostacoli da sormontare saranno la lingua (sconsigliato, seppur sia molto semplice da tradurre, a chi non conosce sufficientemente l'inglese) e alcuni enigmi un po' troppo 'strani' per essere capiti dal pubblico europeo. In questi due casi rimando gli appassionati del genere alla versione PAL, prevista fra non moltissimo sui vostri schermi.





Per poter salvare i vostri progressi dovrete trovare dei monitor adatti allo scopo, ma non avrete bisogno di ink ribbon o similari.

Money... get down...

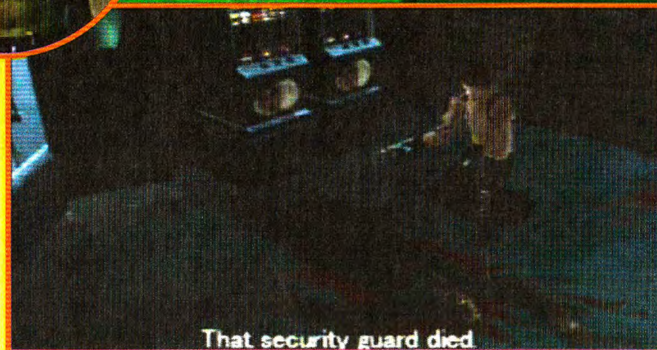
La citazione del bellissimo blues in 7/4 dei Pink Floyd è solo per introdurre un'altra caratteristica principale del titolo Bandai. Siamo in un Casinò, giusto? Perfetto... Quindi sarete circondati costantemente da Slot Machine, Roulettes e via discorrendo. La cosa intrippante riguarda il fatto che potrete giocare a quello che volete puntando i vostri soldi fino a rimanere senza una lira. Come? Il rovescio della medaglia? È semplice. All'inizio vi verrà assegnata una certa somma di denaro, destinata ad aumentare man mano che avanzerete nell'avventura. Questi soldi vi dovranno servire per potervi 'accattare' gli snack e le bibite, e avranno funzione di ripristino della vostra energia in sostituzione dei tanto amati medikit. Vi saranno, infatti, appositi distributori sparsi per le stanze dei casinò con cui potrete rifornirvi di volta in volta, sempre che vi siano rimasti abbastanza soldi. Nel caso in cui preferireste tentare la fortuna e sperperare i vostri averi al gioco, vi dovrete accontentare delle pochissime risorse alimentari che troverete strada facendo. Ah, a proposito... Come se non bastasse, anche le mappe delle locazioni saranno a pagamento!

A favore:
- Grafica di pregevole fattura
- Sistema di controllo
- Trama di alto livello
- Mappa fantastica
- Bellissimo il tatuaggio di **Keith**

Contro:
- Copiato pari pari dai **Resident Evil**
- Alcuni enigmi un po' fuori portata
- Noioso il fatto di dover 'battezzare' i vampiri ogni volta



COUNTDOWN VAMPIRES



Casa: **Sony**
Genere: **Arcade**

Numero Giocatori: **1-2 (fino a 4 con il Multi-tap)**

Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock, Multi-tap**

Crash Bash

DI LUCIO PROSPERI



Senza alcun dubbio, uno dei motivi per cui è bellissimo giocare con la nostra amata PlayStation è la possibilità di giocare in **multiplayer**. Organizzare tornei con i nostri amici, i nostri vicini di casa, i nostri parenti e beffarsi regolarmente di loro dopo ogni vittoria, è una delle soddisfazioni che la vita regala. Potete immaginare che soddisfazione sia battere Pitone in una sfida a un gioco qualsiasi, e spegnergli quel sorrisetto di supponenza che sfodera ogni volta che si avvicina alla

Siete pronti per uno dei giochi più 'fuori di testa' degli ultimi anni? Siete pronti per l'esperienza multiplayer più entusiasmante dai tempi di Micromaniacs? Signore e signori, ecco Crash Bash!

console e ghermisce il suo joypad preferito? L'oggetto delle nostre lotte redazionali, da quando è arrivato, è questo **Crash Bash**, il nuovo episodio con protagonisti **Crash Bandicoot** e compagnia danzante. Siamo di fronte a un gioco che entrerà direttamente nella vostra Top Five multiplayer, un titolo che comprometterà seriamente le vostre amicizie e i vostri gradi di parentela più stretti!

ESALTAZIONE DELLA SFIDA

La caratteristica principale di questo **Crash Bash** è la presenza di numerose prove d'affrontare, tutte contraddistinte dalla presenza di **quattro concorrenti** in contemporanea. Già questo elemento dovrebbe farvi riflettere e spingervi immediatamente a spolverare il vostro multi-tap, lucidarlo e sbaciucchiarlo (trattamento minimo che merita questa geniale invenzione!). Per farla breve, in ogni stage vi troverete a lottare contro altri tre concorrenti... a voi la scelta se farli controllare dal computer o da qualche vostro amico. Tutte le prove risultano molto semplici e immediate, per garantire un'immedesimazione e una giocabilità ai massimi livelli. Nella maggior parte dei casi vi troverete a utilizzare **un solo pulsante** e i **tasti direzionali**: insomma, azione pura e divertimento istantaneo! Ma vediamo quali sono le prime prove in cui sarete impegnati, indipendentemente dal tipo di modalità che avrete scelto (si passa dall'**arcade** a una sorta di **story mode** per finire ai **tornei**; cambiano le finalità ma la meccanica resta sostanzialmente invariata).



▲ *Il Polar Push, nel quale vi troverete a cavalcare dei docili orsetti bianchi.*



▲ *Crash gioisce per la vittoria ottenuta... È proprio il ritratto della felicità.*



▲ *Raccogliere le mele vi frutterà un po' di energia in più.*

A DORSO D'ORSO

La prima scelta è il **Ballstix**, una sorta di versione deluxe, riveduta e corretta, di Pong. Nei panni di uno degli **otto** personaggi disponibili (tra cui **Crash**, **Cortex** e tutti quelli che avete conosciuto nei precedenti giochi), vi troverete a bordo di una **navicella**, con il compito di difendere la vostra **porta** dai palloni che cominceranno ad arrivare. Il vostro obiettivo, oltre a non subire goal, sarà quello di bucare gli altri tre avversari, che si trovano sugli altri tre lati del **campo**, a forma di quadrato. Tutti i concorrenti partiranno da **15 punti**: subite lo stesso numero di reti, e vedrete la vostra navicella nuova di zecca andare in fumo e la vostra anima prendere la via del paradiso. Progredendo, il vostro mezzo sfoderà nuove abilità come la capacità d'**incollare** le palle che vi arriveranno o **rilanciarle** con maggior forza... Vi assicuro che è assolutamente uno spasso ed è sicuramente molto più semplice da giocare che da spiegare.
Nel **Polar Push**, invece, vi troverete in groppa a un **orso polare** su una calotta artica. Il vostro scopo sarà quello di scaraventare i tre avversari giù dalla lastra e farli precipitare nell'acqua gelida. Oltre a concentrarvi su come colpirli, dovrete evitare le tonnellate di piombo che una bizzarra navetta tenterà di farvi piovere sul cranio. Semplice ed esilarante!

POGO PANDEMONIUM

Probabilmente la modalità meno riuscita è quella denominata **Pogo Pandemonium** nella quale, a bordo di una sorta di **molla**, dovrete colorare dei **quadrati**, semplicemente saltandoci sopra. Avrete modo, per facilitarvi il compito, di utilizzare un certo numero di **bonus**, come la super velocità, i lanciarazzi per stordire gli





Ovviamente, utilizzando le casse di TNT procurerete un danno maggiore all'avversario che colpirete.

avversari e le frecce per aumentare il vostro raggio d'azione. A seconda del numero di quadrati colorati, si otterranno un tot di punti; chi ne accumulerà di più risulterà vincitore. Questa sezione è probabilmente la meno immediata, ma riesce comunque a risultare abbastanza divertente. Per concludere c'è il **Crate Crush**, piuttosto simile come concept a Poy Poy, nel quale dovrete procurare del dolore fisico ai vostri avversari, scaraventando loro contro delle **casse** sparpagliate per il livello. Oltre a quelle normali potrete sfruttare quelle di dinamite e recuperare l'energia, raccogliendo dei **frutti** che di tanto in tanto pioveranno dal cielo. Vi assicuro che massacrare i vostri oppositori, specialmente se umani, aumenterà notevolmente il vostro ego e la considerazione di voi stessi! Una volta trionfato in tutte e quattro le prove avrete accesso ad altre modalità inedite che vi sveleremo al momento della Prova Planet, tanto per lasciarvi un po' con il fiato sospeso (e anche per avere qualcos'altro da dire, altrimenti poi mi tocca ripetermi e Pitone si lamenta!).



Appena un avversario è eliminato la sua nave va in pezzi e un muro compare nella sua parte.



Il Ballstix è la modalità che ci ha entusiasmato di più.

CHE BELLO PICCHIARSI IN COMPAGNIA!

In redazione l'arrivo di Crash Bash ha suscitato un entusiasmo immediato e, alla fine della giornata, sono proliferati tornei e sfide, con protagonisti i soliti noti (anche se qualche grafico si è immediatamente inserito...). La sezione che, all'unanimità, ci ha entusiasmato di più è il Ballstix, che ha spinto molti di noi a fare le ore piccole, trascurando fidanzate e amici. Serve altro per convincervi della bontà della sezione multiplayer di questo Crash Bash?

Potenzialità

92

Uscita prevista

Dicembre 2000

Assomiglia a:
- Poy Poy, Pong

Ha qualcosa in più di:
- Poy Poy (per la varietà delle prove da affrontare)

Ha qualcosa in meno di:
- Ha tutte le carte in regola per sbaragliare la concorrenza!

ERAVAMO QUATTRO AMICI AL BAR

Dal punto di vista realizzativo il gioco è davvero ben fatto, con una **grafica** molto chiara e pulita, senza la minima ombra di rallentamenti (anche se, a onor del vero, non ci sono mai più di **quattro personaggi** sullo schermo). Molte sono le finezze, come trasparenze, effetti vari e giochi di luce, che riescono a garantire un livello generale davvero alto. Ma al di là di tutto questo è la **giocabilità** il vero elemento forte, il grandissimo asso nella manica che può sfoderare questo **Crash Bash**. Giocare contro il computer è molto gratificante, ma sfidare uno o più amici è un'esperienza che segnerà per sempre la vostra esistenza... ovviamente in positivo. Insomma, c'è poco da aggiungere, se non che questa nuova 'avventura' di Crash ha tutte le carte in regola per diventare l'occupante fisso del lettore della vostra Play nelle serate dedicate alle sfide. Personalmente non vedo l'ora di provare la versione finale e inserirla, in pianta stabile, tra una partita a Winning Eleven e una a Hogs of War con i miei amici!



Il Pogo Pandemonium è un tripudio di colori!



Casa: **Sony**
Genere: **Giochi di ruolo**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1/10**

Compatibilità: **Dual Shock**

Legend of Dragoon

DI ALFREDO DELMONACO

Potenzialità
90

Uscita prevista
Dicembre 2000

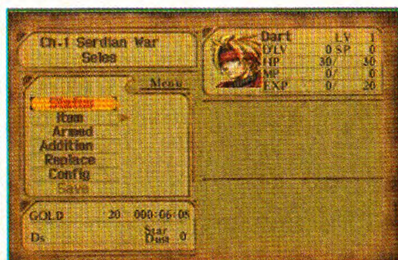
Assomiglia a:
- La serie di **Final Fantasy**, **Dragon Valor**, **Legend of Legaia**... Devo andare avanti?

Ha qualcosa in più di:
- La stragrande maggioranza degli RPG in commercio (la realizzazione tecnica)

Ha qualcosa in meno di:
- I personaggi di **Final Fantasy**, forse, hanno più carisma



È già calata la notte da un pezzo al villaggio **Seles**. La quiete della notte viene però interrotta da un forte brusio di cavalli al galoppo. Sono gli spietatissimi **mercenari** dell'imperatore. Non risparmieranno nessuno, sono venuti per conquistare e distruggere. Lo scontro è cruento e i mercenari non impiegano che pochi minuti per mettere a ferro e fuoco tutto il villaggio, lasciando dietro di loro una scia di morte e ceneri fumanti. **Dart**, un ragazzo ribelle scappato da casa molto tempo prima, è tornato appena in tempo per vedere il suo villaggio natio soffocare sotto le macerie ancora fiammeggianti. Ora, l'unico sentimento che il suo spirito accetta è quello della vendetta (... rima baciata... tanto oramai bacio solo quella!).



▲ *Il solito menu-inventario ci terrà sempre al corrente del nostro status.*

UN RITORNO FIAMMEGGIANTE

Che i **draghi** siano tornati di moda lo si era già capito. Che la saga di **Final Fantasy** abbia lasciato il segno, anche. **Legend of Dragoon** non è altro che l'unione delle idee dei vecchi AD&D e la realizzazione tecnica della serie targata **Square**. Ma andiamo con ordine: immaginatevi un RPG nel senso classico del termine. Ecco, uniteci una grafica da paura, alcune innovazioni e una trama avvincente. Tutto questo è LOD!! L'inizio della trama non è poi così diverso dal milione di titoli dello stesso genere usciti ultimamente. Nei panni del piccolo **Dart** dovrete vendicare la distruzione del vostro villaggio, affrontando una serie pressoché infinita di mostri, draghi, pulzelle inferocite (gelosia?) ed enigmi. Il tutto condito da combattimenti a nastro (rigorosamente **a turni**) e sezioni in cui i **dialoghi** avranno un'importanza fondamentale. Alcune innovazioni a livello di **giocabilità** e **sistema di controllo** dovrebbero garantire un maggior divertimento e coinvolgimento da parte dell'utente.



▲ *I combattimenti sono sempre a turni, anche se sono previste alcune novità sicuramente gradite.*



▲ *Non sarà raro che incontriate mostri molto più grossi di voi...*

Il dettaglio grafico è veramente a livelli altissimi... ▼



UN ASPETTO NOTEVOLE

Se dovessi dirvi che **LOD** è una delle cose più belle viste su Play, ci credereste? Noo? E fareste male... I **fondali** sono pre-renderizzati in modo fantastico, in maniera tale da risultare molto più realistici e in treddì di quelli di, chessò, Resident Evil.
Suggestiva poi la scelta dei **colori** e dei **paesaggi** che fanno da sfondo all'avventura. Ogni ambientazione è un piccolo capolavoro di disegno e realizzazione, rendendo il titolo, oltre che divertente, anche molto bello da vedere. I **mostri** sono grandi, anzi, enormi e veramente cattivi, senza contare che ne incontrerete a bizzeffe. In pieno stile Role Play avrete i vostri **punti vita** con l'oggettistica che, come sempre in questi giochi, riveste un ruolo fondamentale per il prosieguo dell'avventura. Ogni arma o pozione avrà la sua funzione, legata a doppio filo all'attribuzione di un punteggio.
Tutto sembra farci sperare al meglio. **Legend of Dragoon** promette di diventare un punto di riferimento per tutti gli amanti dei giochi di ruolo su Play. Ora non vi manca che contare quanti giorni mancano all'uscita di questo super titolone!!!



L'INSOSTENIBILE IMPORTANZA DEL TASTO X

Legend of Dragoon sfrutta un intelligentissimo sistema d'interazione con lo sprite principale. Tramite il famoso tasto **X**, infatti, sarà possibile far fare al nostro **Dart** un campionario di mosse diverse, che potremo utilizzare nel corso del gioco. Per esempio potrete **saltare**, **interagire** con un oggetto, **scavalcare** staccionate e via discorrendo. Se dovrete interagire con l'ambientazione circostante, un piccolo **cerchietto giallo** con all'interno un **punto esclamativo** farà la sua comparsa sulla testa di Dart. A quel punto basterà premere per vedere cosa succede...



Casa: **Activision**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Matt Hoffman Pro BMX

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



Gli sport alternativi diventano sempre più popolari. Dopo lo snowboard e lo skateboard, ora anche la **BMX** acrobatica diventa motivo di gaudio per i giocatori PlayStation. È incredibile come un solo gioco sia riuscito a sbloccare una situazione stantia; sin dall'inverno **1996**, periodo d'uscita del primo **Cool Boarders**, la PlayStation ha cercato di accaparrarsi la simpatia del pubblico 'alternativo', un target ideale (anche se poco numeroso) a cui dedicare una serie di giochi altrettanto fuori dal coro. Quando **Cool Boarders 2** sembrava essere riuscito nell'intento, la situazione stallò e anche i successivi giochi di snowboard sembravano toccare poco il pubblico: **Cool Boarders 3, X-Games Pro Boarders, Cool Boarders 4**. Poi arrivò **Street Skater**, ma anche questo non sembrò smuovere nessuno, neanche col secondo capitolo; non fu sufficiente neanche l'appeal di **Thrasher: Skate & Destroy**! Ci volle quell'eroe patentato di **Tony Hawk** col suo skateboard per aprire gli occhi del grande pubblico: dopo il successo del primo episodio, il secondo (recensito in questo numero) ha già venduto **un milione di copie** dopo solo due settimane di vendita. "Mbeh? **Final Fantasy VII** ne ha venduto altrettanti in un giorno!" potreste ribattere. OK, ma qui si parla di un gioco di skateboard: se tenete conto quanto è di nicchia, c'è solo da togliersi il cappello!



Tenersi al manubrio e sventolare le gambe indietro mentre si è in volo: si chiama Superman.



Più saltate, più aumenta lo Special, più in alto potrete saltare. Non è fisica quantistica!



I biker sono originali con licenza di ammazzarsi sul parquet. Qui, l'oltre dieci volte campione del mondo Matt Hoffman.

PLAY EXTREME

Così accadde che l'attenzione del mainstream si spostò anche su questi prodotti, portando a un proliferare di titoli tra cui la serie di **MTV** (Snowboarding e Skateboarding). La **Activision**, colpevole di aver stregato il mondo con i trick di Tony Hawk, decide di fare sul serio e chiama in causa **Matt Hoffman**, pluridecorato campione di **BMX**, epigono di una scuola che conta migliaia di proseliti in tutto il mondo. Con una BMX adeguatamente equipaggiata potete tranquillamente girare in uno skate park e fare quello che fanno i ragazzi con le tavole, senza dovergli invidiare niente. Anzi. Ci sono trick da fermi, in equilibrio, persino più spettacolari di quelli che si possono fare con lo skateboard! **Pro BMX** sembra in tutto e per tutto un Tony Hawk su due ruote: visto che la meccanica di gioco è identica (e anche la filosofia che sta alla base dei due sport), all'Activision è stato sufficiente cambiare personaggi e attrezzature per avere un gioco nuovo nuovo con un motore collaudato e un appeal tutto suo.



I perni che escono dai mozzi permettono una grandissima varietà di trick...

DUE RUOTE VOLANTI

Matt Hoffman Pro BMX vi offre una scelta di **otto campioni** di BMX. Indovinate un po': ognuno di essi ha caratteristiche diverse che potrete incrementare durante il gioco. Non l'avreste mai detto, eh?! Ma non è tutto: potete customizzare la vostra BMX vincendo le competizioni e sostituendone i pezzi. Questo per il sistema di progressione: il gameplay vero e proprio non è differente da quello di un gioco di skateboard. Circuiti **street** e zone **park** dove eseguire trick e guadagnare punti. Niente di più, niente di meno. Ma siete in errore se pensate che potreste annoiarvi.

Pro BMX è veloce e rapido da imparare. Si può intuire con un minimo di background in questo tipo di giochi: salto, acrobazia, atterraggio. Ed eventualmente **bonus**. Allo stato attuale del gioco, non sembra manchi nulla: dovrebbe essere una formalità per l'Activision portare a termine questo ennesimo trionfo. Anche se settoriale, di nicchia. Dopotutto, anche un gioco di Formula uno è di nicchia, se lo prende in mano uno che non è patito di corse, no?

Potenzialità
80

Uscita prevista
Inverno 2000

Assomiglia a:
- Tony Hawk's Pro Skater

Ha qualcosa in più di:
- **Tony Hawk's Pro Skater**: un manubrio

Ha qualcosa in meno di:
- **Tony Hawk's Pro Skater**: due rotelle in meno

Con la BMX si possono fare i trick anche da fermi...



UN PERNO PER AMICO

Vi chiederete come fa una bicicletta a grindare uno spigolo, una rampa, un coping. Ebbene: queste BMX preparate hanno due perni che fuoriescono da ognuno dei mozzi delle ruote. Questi perni sono usati come appoggi in due diverse occasioni. La prima è quando si deve grindare (scivolare) su uno spigolo come quello di una rampa o anche solo una ringhiera o un marciapiede alto. La seconda è quando si eseguono i trick SULLA bicicletta stessa. Ovviamente, un mezzo come questo apre un panorama tutto nuovo alle acrobazie, rendendo possibile decine di trick in più rispetto allo skateboard. Ma ha anche un drawback, una controindicazione: provate ad atterrare da un salto molto alto all'indietro. Su una tavola (skate o snow è uguale) basta girare la testa, ma su una bici, se siete troppo veloci.... SDENG!



Di Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno
e Alfredo 'a'mamma' Delmonaco

SIAMO TUTTI BAMBINI...

Benvenuti a tutti, grandi e piccini, in questo spazio dedicato a cinque giochi dal target piuttosto basso. Come età, si intende. La Ubi Soft è lieta di presentare cinque anteprime, tutte in una volta, di altrettanti giochi dai nomi altisonanti. Ovviamente tutti questi titoli vanno considerati secondo il loro target... i voti vanno visti sotto quest'ottica. Per l'occasione, abbiamo radunato la crème dei nostri redattori, l'ormai inossidabile trittico Prosperi/Pitone/Delmonaco: li abbiamo liberati dalle loro catene, tirati fuori dalle cantine dove li avevamo messi a lavorare e gli abbiamo concesso qualche ora d'aria. Buona lettura!

PAPERINO: OPERAZIONE PAPERO

Casa: **Ubi Soft**	Blocchi memoria: **1**
Genere: **Platform**	Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**
Numero giocatori: **1**	

Finalmente il più simpatico tra tutti i personaggi di Walt Disney ha un gioco tutto suo, per la gioia di grandi e (soprattutto) piccini.

Non ci sono dubbi a riguardo: tra tutti i personaggi partoriti dalla fervida immaginazione di Disney, il più simpatico, amato e apprezzato è **Paperino**. Il pennuto, sfortunato e senza il becco di un quattrino, fin da subito si è ritagliato un ruolo da protagonista alla faccia di quell'egocentrico di Topolino! Finalmente **Donald Duck**, tanto per chiamarlo con il suo nome originale, è riuscito a conquistare il suo spazio anche sulla PlayStation, grazie alla **Ubi Soft**.

IL MIO NOME È PAPERINO

Lo iellato papero si trova così catapultato in un'avventura più grossa di lui, anche se molto probabilmente avrebbe preferito restarsene 'in panciolle' sulla sua amaca, intento a trovare il metodo di fare qualche soldo senza troppa fatica! Questa volta, però, **Paperino** dovrà fare un bel po' di fatica per tornare al suo amato giardino a godersi il sole e il relax. Ovviamente, da buon sfaticato, conta sul vostro aiuto per superare le insidie e i nemici che lo separano dal termine dell'avventura!

Tanto per cominciare, dovrà raccogliere tutta una serie di **ingranaggi** disseminati lungo i livelli di gioco, facendo attenzione ai cattivi di turno che non hanno intenzione di fargliela passare liscia. Sulla sua strada, così, incontrerà tizi molto grossi e malintenzionati, **cani** che sognano solo di pasteggiare con carne di papero, folli **dinamitardi** e molto altro ancora!

Oltre che con i nemici, Paperino dovrà vedersela con **piattaforme** di varie dimensioni (alcune mobili) che renderanno ancora più arduo il suo cammino... Sapete che i paperi non volano, vero? Perciò non fatelo precipitare da una sporgenza se non volete assistere al suo funerale!

VA BENE ACCONTENTARSI, PERÒ...

La meccanica di gioco è molto semplificata, in modo da permettere anche ai più piccoli di giocare e riuscire a proseguire senza annoiarsi: la strada è obbligata in modo da non perdersi in giro per i livelli.

Il problema di **Paperino: Operazione Papero** sta nella difficoltà piuttosto elevata (per un titolo indirizzato a un pubblico under 15) che potrebbe scoraggiare i meno pazienti. Inoltre, ogni volta che capita di morire si è costretti a ripartire da determinati **'restart point'**, cosa che costringe a ripetere più volte le stesse porzioni di livello, a tutto svantaggio della varietà d'azione.

Dal punto di vista **grafico** il gioco non è niente di particolare e, fatta eccezione per le animazioni di Paperino (piuttosto simpatiche, soprattutto quando salta tenendosi il berretto o quando cerca di colpire con un calcio un nemico), lascia abbastanza perplessi.

I vari avversari si muovono in modo standard, e una volta capito come eliminarne uno risulta facile avere la meglio sui suoi simili. Le **ambientazioni** risultano spoglie e poco curate, dando l'impressione che i programmatori non abbiano voluto sforzarsi troppo, sapendo di rivolgersi a un pubblico più giovane e quindi meno esigente. Sarà poi vero, visto che i bambini sono ormai abituati a giocare a titoli come Spyro o Rayman?



Oltre allo scorrimento orizzontale, alcune sezioni si affronteranno anche in uno pseudo3D.

BENVENUTI A PAPEROPOLI

Controllare il simpatico papero non risulta particolarmente agevole, soprattutto durante i vari salti da una piattaforma all'altra. Spesso, infatti, è richiesta una certa precisione che il sistema di controllo però non è in grado di garantire. Fortunatamente, visto che abbiamo elencato tutta una serie di difetti, non mancano le trovate divertenti, e la simpatia e il carisma di **Paperino** possono compensare certe manchevolezze. Inoltre, la versione che abbiamo provato è ancora lontana dall'essere quella definitiva, perciò auguriamoci che il gioco risulti all'altezza del nome del suo protagonista. Ci dispiacerebbe proprio che **Paperino** portasse la sua proverbiale sfortuna anche sulla PlayStation...

CALCI, PUGNI E GOMITATE

In un fumetto qualsiasi, con protagonista Paperino, quando capita che qualcuno si picchia si vede sempre una grossa **nuvola di polvere** dalla quale emergono, di tanto in tanto, le braccia, le gambe o la testa di qualcuno. Questo avviene anche nel gioco: se vi capita di essere colpiti da qualcuno, vedrete il vostro pennuto finire in un groviglio identico a quello succitato. Fate attenzione, però, perché la seconda volta che verrete centrati vedrete il vostro alter ego in piume e vestito da marinaio crollare a terra stecchito!




Il gioco è di una facilità sconcertante...

POTENZIALITA': 72

Uscita prevista: **Natale 2000**

Assomiglia a:
I platform di una volta...

Ha qualcosa in più di:
Tutti i platform (per il carisma e la simpatia del protagonista)

Ha qualcosa in meno di:
Spyro, Rayman e Croc (per la realizzazione tecnica e la libertà d'azione)

LA STRADA PER ELDORADO

Casa: **Ubi Soft**	Blocchi memoria: **1**
Genere: **Avventura**	Compatibilità: **Dual Shock (solo stick)**
Numero giocatori: **1**	

POTENZIALITA': 73

Uscita prevista: **Natale 2000**

Assomiglia a:
Discworld Noir

Ha qualcosa in più di:
Discworld Noir (per il nome del film)

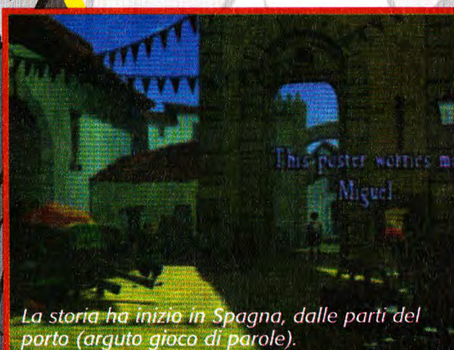
Ha qualcosa in meno di:
Discworld Noir (per l'ironia e la sagacia nei dialoghi)

Uno dei film a cartoni animati più attesi delle festività natalizie si prepara allo sbarco in grande stile anche sulla PlayStation!

La Strada per El Dorado, in uscita sugli schermi cinematografici italiani per le feste di Natale, è il secondo film d'animazione targato **Dreamworks** (il primo è il bellissimo, e decisamente poco 'per bambini', *Il Principe d'Egitto*). Questo cartone promette massicce dosi d'avventura, unite agli strepitosi effetti opera della casa fondata da **Steven Spielberg**. Cosa dobbiamo attenderci, allora, per quel che riguarda la versione per PSX? Sicuramente un po' meno... Ma procediamo con ordine.

LA TRAMA

I protagonisti dell'avventura sono due simpatici ladruncoli di nome **Tulio** e **Miguel** che, per sfuggire alla cattura, si nascondono sul galeone di **Cortès** in partenza dalla Spagna per il nuovo mondo. Da qui cominceranno le loro incredibili peripezie, alla ricerca della 'mitica' città di **El Dorado** in compagnia di un simpaticissimo **cavallo** e di una dolce fanciulla. Ovviamente il gioco della Ubi Soft riprende la storia e gli elementi principali del film, per riproporli in un'avventura di stampo molto classico.
Vi troverete così a vestire i panni di **Miguel**, anche se Tulio sarà sempre al vostro fianco, e dovrete muovervi all'interno delle ambientazioni del film per raggiungere determinati obiettivi. L'azione sarà spesso intervallata da brevi **sequenze filmate**, prese pari pari dal lungometraggio, cosa che farà senz'altro piacere ai ragazzi cui sarà piaciuto il film.



La storia ha inizio in Spagna, dalle parti del porto (arguto gioco di parole).

DIRETTAMENTE DAL CINEMA

Uno degli aspetti di maggior interesse de **La Strada per El Dorado** è la presenza di numerose **sequenze animate**, prese direttamente dal film. Proseguendo nel gioco, infatti, ripercorrerete le tappe narrate nel lungometraggio e avrete la possibilità di assistere a **intermezzi** davvero di qualità. Ecco un paio di immagini, come esempio, prese dall'introduzione.

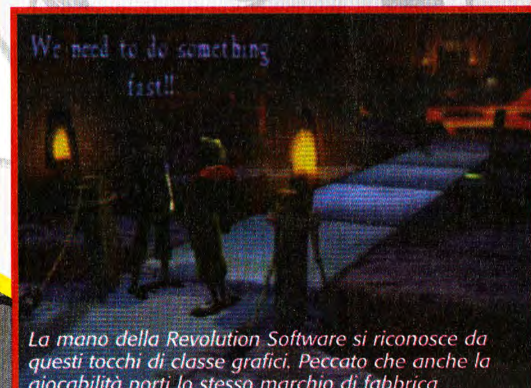




PUNTA E CLICCA CON IL JOYPAD

Muovere il proprio personaggio non è impresa da poco, considerando che questo tipo di prodotti dovrebbe essere giocato utilizzando un **mouse**. Il joypad mostra tutte le sue lacune, rendendo particolarmente complesso anche andare in una determinata direzione. Siamo quasi ai limiti dell'ingiocabilità: speriamo soltanto che i programmatori (la stessa **Revolution Software** di Broken Sword, ma anche di quel bidone assoluto di A Sangue Freddo) provvedano a migliorare il sistema di controllo! Ma visti i trascorsi, dubito. Oltre ad andare in giro per le **locazioni** dovrete dialogare con i vari personaggi che incontrate, per cercare di strappar loro delle informazioni utili o qualche oggetto fondamentale per proseguire nel proprio cammino.
Fin da subito **La Strada per El Dorado** si dimostra un titolo piuttosto adulto, soprattutto per la presenza di enigmi e problematiche piuttosto complesse da risolvere. L'andamento generale è piuttosto lento e, sebbene i **dialoghi** non rivestano una totale importanza, i più giovani potrebbero avvertire l'assenza dell'azione e annoiarsi fin dalle prime battute. Evidentemente i programmatori della Ubi Soft hanno ritenuto d'indirizzarsi verso un pubblico **over 15**, oppure confidano moltissimo nel carisma dei due personaggi e sulla bontà delle battute.
La versione che abbiamo provato è in lingua inglese, ma sicuramente quella definitiva sarà in italiano: speriamo che vengano utilizzati gli stessi doppiatori del film!


La grafica è molto bella, ma la mobilità dei personaggi è veramente minima.



La mano della Revolution Software si riconosce da questi tocchi di classe grafici. Peccato che anche la giocabilità porti lo stesso marchio di fabbrica...

ORO E GLORIA

La **grafica** al momento è mediocre, soprattutto per quel che riguarda la resa delle varie ambientazioni, tutte piuttosto confuse e poco dettagliate. Un po' meglio le **animazioni** dei due protagonisti... non è molto, considerando che gli altri personaggi si muovono davvero ben poco! In definitiva, sempre in attesa di provare il gioco definitivo con la speranza che gli sviluppatori vi apportino un bel po' di modiche, **La Strada per El Dorado** si dimostra un ibrido: troppo impegnativo per interessare i più piccoli, non sufficientemente ben realizzato per piacere ai più grandi.



TIGRO E LA CACCIA AL MIELE

Casa: **Ubi Soft**
Genere: **Platform**
Numero Giocatori: **1-4**
Blocchi Memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Non c'è niente di meglio che un tigro sappia fare che balzellonare! Unitevi a Tigro nella sua caccia ai vasi di miele, alle fotografie, agli ingranaggi e alle code d'asino. Alla vaccinara, ovviamente.

Spero tutti ricordiate **Winnie Pooh**. È uno dei ricordi d'infanzia più cari che si possano avere. Il trionfo del buonismo più mieloso, talmente calmo e tranquillo che oggi potremmo passarlo per un cartone new age. Guardare i filmati di **Tigro e la Caccia al Miele** mi ha messo addosso una tranquillità d'animo che è paragonabile solo ai momenti in cui avete la febbre e vostra madre vi porta a letto il brodino caldocaldo con il formaggino dentro. Guardate Winnie Pooh e tornate bambini. Istantaneamente. Winnie Pooh ci fa sentire tutti più buoni, tutti più tranquilli. Non riuscirei a immaginare la mia vita senza Winnie Pooh… Tanto che, appena finito di provare Tigro e la Caccia al Miele, mi sono precipitato in Autogrill e ho comperato T Come Tigro in videocassetta. Ormai i videocalendari di Playboy non li vendono più in Autogrill…

UNA DOLCESTORIA

Tigro è uno dei comprimari principali di Winnie Pooh. È un **tigro**, un incrocio tra una tigre e un canguro; uno dei personaggi più buffi e simpatici che i cartoni animati di una volta ci abbiano mai proposto. Il suo mestiere è balzellonare: lui salta. Dalla mattina a sera, lui salta. Il suo migliore amico è **Roo**, il cangurino, con cui divide la passione per il balzello. **Winnie Pooh**, che ricordiamo essere un orso di pezza con una maglietta rossa ascellare tipo rave party riminese, vuole dare per tutti i suoi amici (l'ho detto che era un raver…): una festa a base di **miele**. Miele? Miele. Io ho come il presentimento che alla fine si trasformi in un'orgia, anche se certi animali di pezza si troverebbero in difficoltà, ma tant'è. Winnie chiede a Tigro di aiutarlo nella sua ricerca di vasi di miele: gli invitati saranno tanti e famelici come unni dopo una battaglia (forse non è il paragone più azzeccato, ma dovete vedere quanto miele riesce a ingurgitare un orso di pezza!). È così che Tigro accetta l'incarico…


Il migliore amico di un tigro è il cangurino. Già, certo. Perché, non lo sapevate? Ecco Roo, figlio della Signora Kanga.



UN GIOCO… MIELOSO

Tigro e la Caccia al Miele è un platform a scorrimento orizzontale di vecchio stampo: avanti, indietro, su, giù. Raccogliete **vasi di miele** e **fotografie** per l'album; nel rispetto di tutti gli RPG (con cui però Tigro non ha nulla a che spartire, per fortuna), lungo la strada incontrerete gli amici di sempre, ognuno con un problema da risolvere. E indovinate chi li dovrà aiutare? Da questo punto di vista, Tigro è il simulatore più fedele alla realtà che sia mai apparso su PlayStation… Grandi verità a parte, Tigro è un platform bellissimo. Esatto: bellissimo. La **grafica** è bellissima, il **frame rate** dei personaggi è bellissimo e i movimenti di Tigro sono assolutamente realistici, ovviamente se si prende in considerazione il cartone animato. Oppure avete visto davvero una tigre saltare come un canguro? I **salti** sono fondamentali in questo gioco e l'ottimo supporto del Dual Shock è completamente sfruttato: pensate che se spostate leggermente lo stick, Tigro corre (con la sua buffissima camminata. Ovviamente bipede); se lo spingete ancora di più, comincerà a saltare regolarmente, come fa sempre nei cartone animati. In alcuni frangenti, con la giusta coordinazione, potrete superare file di ostacoli semplicemente spingendo lo stick al massimo e godendovi i BOING! BOING! di Tigro. Per la smisurata quantità di vasi di miele da raccogliere, Tigro assomiglia a Crahs Bandicoot: preferite il dingo farcito alle mele o l'entrecote di tigre affogata nel miele?

INUTILI CRUDELTÀ

Trovo assolutamente ingiustificata un'esplosione di violenza del genere. Specialmente in un gioco per bambini! Come tutti voi sapete, un antico gioco (chiamato forse Attacca la Coda all'Asino) prevede che un individuo bendato, fatto girare su se stesso e riempito di tequila, appunti a un **asino** disegnato una **coda** di carta. Anche nel mondo di Winnie Pooh c'è un asino che perde sempre la coda: **Hi-Ho**. Infatti è sempre tristissimo, anche quando Tigro gliela riporta. Ma nel filmato che precede il secondo livello, **Cristopher**, l'amico umano di Winnie Pooh, si macchia dell'insano gesto che vedete nell'immagine. Chiamate il WWF, chiamate la Lega Anti Vivisezione, i Carabinieri, la Polizia, chi volete! Ma fate cessare questo inutile e barbaro massacro.





BABYGAMES

Tigro e la Caccia al Miele contiene anche una sezione con **tre mini-giochi** dedicati ai piccolissimi e alla famiglia in generale: si tratta della **morra cinese**, una variante di **Simon Says** e una gara di **bastoncini su fiume**. In quest'ultimo gioco dovete fare in modo che il bastoncino del vostro colore, lanciato nel fiume, prenda il giusto flusso di corrente e arrivi per primo al traguardo. In **Rabbit Says** dovete eseguire le mosse che fa Frà Coniglio (un momento… ma non era un cartone Disney quello?…) in una specie di variante epurata di Parappa the Rapper. Nella morra cinese dovete scegliere uno dei tre elementi che ben conoscete (**sasso**, **carta** o **forbice**) prima dello scadere del tempo. Ma vi devo spiegare le regole della morra cinese?! Una riflessione va fatta: questo gioco è ovviamente studiato per una fascia d'utenza piuttosto bassa; diciamo dai **sei/otto anni** in su. Poco più su. Però la morra cinese c'è anche in Final Fantasy… J.



POTENZIALITA': 80

Uscita prevista: **Natale 2000**

Assomiglia a:
Tarzan

Ha qualcosa in più di:
Tombi: Tigro e tutti i personaggi di Winnie Pooh. E poi Tombi è antipatico.

Ha qualcosa in meno di:
Metal Gear Solid: il radar

TOM & JERRY

POTENZIALITA': 89

Uscita prevista: **Natale 2000**

Assomiglia a:
Spy Vs. Spy, ma non vale....

Ha qualcosa in più di:
Questo gioco è divertente, tanto mi basta...

Ha qualcosa in meno di:
GT 2: non si guida....

Casa: **Ubi Soft**
Genere: **Arcade**
Numero giocatori: **1-2**
Compatibilità: **N. A.**
Blocchi memoria: **1**

Una delle coppie più celebri dei cartoni animati sta facendo la propria comparsa su Play... E saranno botte da orbi...

Silvestro e Titti, Roadrunner Bip Bip e Wile.E. Coyote, Pitone e Prosperi, ognuna di queste coppie sono fra le più esilaranti del mondo del cinema (soprattutto l'ultima..). La palma di quella più divertente appartiene però, secondo me, al gatto e topo più famosi del mondo: **Tom & Jerry**. Le miriadi di puntate trasmesse in Tv suppongo vi abbiano fatto fare un sacco di risate. Personalmente, a me sono sempre piaciuti moltissimo. Così, quando mi sono trovato fra le mani il CD della preview, non ho potuto essere che contento, e al contempo mooolto curioso di vedere cosa avevano combinato i ragazzi della **New Kid CO**.

TI STRUPPEO DI MAZZATE

Non so perché **Tom & Jerry** mi ricorda moltissimo il piccolo capolavoro per il Commodore 64 **Spy vs Spy**, campione di bastardate ai massimi livelli. In effetti, nel titolo della **New Kid Co.** non sono previsti scambi di cortesie fra concorrenti, ma solo sonore mazzt'. Immaginatevi lo schermo del televisore diviso in due **split orizzontali** (che per la prima volta non sono fastidiosi, anzi... ma comunque rimango contrario...). Immaginatevi ora una **grafica** uguale al cartone animato, supportata da **animazioni** all'altezza, e già inizierete a vederci un po' più chiaramente. Una volta scelto il personaggio (l'altro lo potrete far impersonificare al computer, o meglio, a un amico/a) e la locazione desiderata, finalmente potrete iniziare a darvele di santa ragione. In alto al vostro riquadro avrete la **faccina** del vostro personaggio con accanto la **barra d'energia**, ma sappiate fin d'ora che questo non è un picchiaduro o meglio non nel senso comune del termine... Lo scopo del gioco sarà quello di struppiare di mazzate il vostro avversario fino a terminargli la barra d'energia (e fino a qui...). Per far questo potrete aiutarvi con le numerose **armi** che troverete sparse per le numerose **stanze** della casa,. Beninteso, niente raggi disintegratori né BFG9000 ma solo ed esclusivamente armi naturali come **ombrelli**, **torte**, **budini** e **assi da stiro**!! A tal proposito sappiate che tutte le locazioni sono quasi totalmente interattive, quindi potrete trovare vari spunti per far del male vero al vostro amichetto! Ogni colpo sarà comunque sottolineato dalle varie facce del malcapitato mentre soccombe sotto le botte avversarie. Cari amici lettori, vi posso assicurare che dopo un piccolo momento di sbandamento e d'apprendimento del sistema di controllo, fra le altre cose veramente semplice, inizierete a girare per la casa ridendo come pazzi e cercando di 'araper'e chiokk' (in aramaico antico sta per "percuotere violentemente e ripetutamente il vostro avversario sulle tempie"..) al **Tom** o al **Jerry** di turno.

SPERIAMO BENE

Se le idee già abbozzate verranno sfruttate e ampliate come si conviene, allora ci ritroveremo con un piccolo capolavoro in più. Punti deboli? Beh, innanzi tutto il gioco non è molto vario e questo alla lunga può essere motivo di abbandono. Poi, la presenza (per il momento) di soli **due personaggi** può creare noia o monotonia. Di certo, il giochino sta crescendo divertente e spensierato, oltre che sufficientemente curato graficamente. Le **locazioni** e gli **sprite** principali sono uguali a quelli del cartone, rendendo le partite del tutto simili a una puntata dei cartoon. Rimane il fatto che mi sono divertito come un pazzo a giocare sia in singolo (grande!) sia in coppia (grandissimo!!) e aspetto con impazienza la versione finale.

TRE TASTI E UN MUCCHIO DI PACCHIERI

Questo gioco non è imperniato su un sistema di controllo ostico e legnoso. Semplicemente, con il **joypad** potrete muovere il vostro personaggio a piacimento fra le stanze della casa cercando di raccogliere ogni arma che troverete. Quest'ultima verrà assegnata automaticamente con uno dei tasti colorati del vostro bellissimo pad. Per selezionarlo basterà premere il pulsante relativo e premere successivamente il tasto **X**. Semplice e geniale, no?





Lo split screen, benché un po' sacrificato, è l'unico modo per giocare con Tom (Cruise) & Jerry (McGuire).



L'introduzione è presa pari pari da una puntata del cartoon.



Anche a livello di licenza sono state fatte le cose nel modo giusto.

DISNEY'S DINOSAUR

Casa: **Ubi Soft**
Genere: **Azione**
Numero Giocatori: **1**
Blocchi Memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

POTENZIALITA': 65

Uscita prevista: **Novembre 2000**

Assomiglia a:
Tomb Raider: il suo motore grafico ricorda molto la preistoria di questo gioco…

Ha qualcosa in più di:
Dino Crisis: siete dalla parte dei dinosauri e ne controllate non uno, non due, bensì tre!

Ha qualcosa in meno di:
Jurassic Park Warpath: anche questo ha una piccola enciclopedia preistorica, ma è assolutamente inferiore.

Ispirato liberamente al film Disney, questo gioco vi permette di controllare tre dinosauri alla volta. E sperate di non incontrare Regina, perché altrimenti l'estinzione è garantita e prematura!

Siamo nel **Cretaceo**, milioni di anni fa: un **meteorite** ha colpito la Terra e i dinosauri, in seguito allo sconvolgimento delle condizioni climatiche, sono costretti a cercare riparo in una vallata segreta, lontana miglia e miglia. Chi abbia riferito loro l'esistenza di questo posto, rimane un mistero; certo è che la soffiata non era del tutto attendibile, visto come sono andate le cose…
In **Dinosaur** controllate tre diverse creature: due **dinosauri** e un **lemure**, uno di quei fastidiosi animaletti simili alle scimmie che stanno sempre in piedi e saltano più di Tigro in **Caccia al Miele**. Il concetto di gioco è che dovrete usare


L'introduzione e i filmati di intermezzo sono presi direttamente dal film, quello sì spettacolare!

le abilità peculiari di ognuno dei tre protagonisti per superare gli ostacoli che troverete, spesso sfruttando la sinergia degli sforzi di tutti e tre. Per esempio: come fa un lemure ad attraversare un fiume in piena? Sulle spalle di un iguanodonte. No, non è una barzelletta. È proprio il gioco che è così: peace and love between men and animals!

IN DIFESA DI UN IGUANODONTE…

Lo pteranodonte **Filia** (che però è una femmina… come si chiama, pteranodontessa?), all'inizio del gioco, sta portando un **uovo** al suo nido, dove lo/la aspettano i suoi piccoli. A causa dell'attacco di altri volatili non meglio riconosciuti (Unidentified Flying Birds), Filia perde l'uovo. Cadendo a terra da centinaia di metri, l'uovo non si rompe. Eehhh, non le fanno più le uova di una volta… Ma l'odissea di quest'uovo non finisce qui: a terra viene attaccato da alcuni famelici dinosauri, sicuramente in possesso della carcassa di un Bacon-o-Sauro e in vena di fare una colazione all'inglese. Il primo obiettivo è quello di proteggere l'uovo: usando Filia, attaccate l'Ovoviraptor (si chiama così?) usando il becco. Una volta salvo, l'uovo si dischiuderà. E cosa c'è dentro? Un cucciolo di **iguanodonte**. Ora: voi potete pensare quello che volete, ma se la femmina dello pteranodonte torna a casa portando un uovo che si rivela contenere un'altra specie di dinosauro, il sospetto è lecito. Sospetto che si potrebbe trasformare in orrende visioni apocalittiche di iguanodonti lunghi decine di metri che cercano di fecondare un rettile alato. BRRR!!!… Ah, dimenticavo: l'iguanodonte ha un nome. **Aladar**. Come chiamare un maiale Algernon.

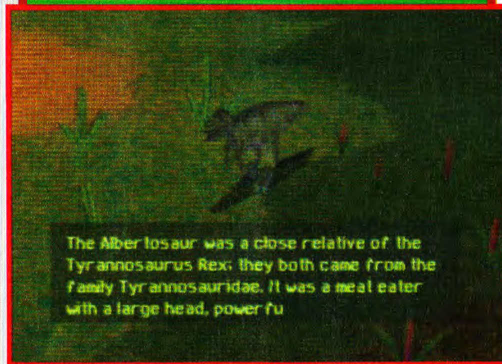


LA LUNGA MARCIA DEL LEMURE

E poi c'è **Zini**, il lemure. È lui il secondo personaggio che controllerete, in cerca di cibo per sfamare il cucciolo di iguanodonte. Gli ordini di nutrirlo partono sempre e comunque da Filia; tutto questo interessamento per un iguanodonte da parte di uno pteranodonte non può essere solo frutto di un'assonanza fonetica e i miei sospetti continuano a prendere sempre più consistenza… Comunque, una volta sfamato Aladar, l'epopea può avere inizio. Tra mille asperità, mille difficoltà e mille e più dinosauri di ogni specie e razza, i tre dovranno raggiungere la fantomatica valle per permettere alle loro specie di sopravvivere. Ripeto: a dispetto di qualsiasi risultato otteniate, non vi fate illusioni. Anche voi, genitori alla lettura, non cercate di sviare i vostri figli, portandoli su un percorso storico fallace: anche se finite bene il gioco, alla fine muoiono tutti! Crudele quanto volete, ma è così. Altrimenti sarebbero ancora qui oggi, no?

SEZIONE ENCICLOPEDICA? QUESTA?

(foto enciclopedia)
Non sono mai stato un fanatico delle sezioni multimediali come quelle che la Cryo inserisce ripetutamente nei suoi giochi, ma finché ci sono e sono realizzate bene, allora è tutto OK. Quella di **Versailles** e di **Cina** erano molto ben fatte e curate, anche se un po' lente e macchinose nella consultazione. Dal punto di vista preistorico, ricordiamo quella contenuta in **Jurassic Park Warpath**, il picchiaduro tra dinosauri (sì, hanno fatto anche una cosa del genere…). Più semplice di quelle della Cryo, più facile da consultare e senz'altro più divertente. Ma quella annunciata per questo gioco non è assolutamente all'altezza di nessuna di quelle citate: qualche immagine (neanche disegni: immagini di gioco!) e una breve didascalia con riferimenti approssimativi. E si suppone anche qualche errore grammaticale. A meno che a scuola non mi sia perso la lezione sugli Albertosauri, ma me la ricorderei sicuramente. Però potrei sempre sbagliarmi…





Ecco il lemure Zini che cerca di procurare il cibo al 'piccolo' iguanodonte Aladar. Ma chi li ha scelti i nomi?!

MA NE VALE LA PENA?

Disney's Dinosaur, che ho avuto occasione di provare su **PS2** all'ECTS di Londra lo scorso settembre, prometteva



Nelle prime sezioni di gioco i sottotitoli vi guideranno nell'utilizzo delle vostre abilità.

bene. Almeno su QUELLA console. Su **PlayStation** la grafica confusa e spixellata non rende assolutamente e il sistema di controllo è tutt'altro che perfetto. Su PS2 lo splendore dei paesaggi (come giustamente DEVONO essere rappresentati quelli primordiali) si può far perdonare qualcosa. Purtroppo, su PlayStation, tutti i difetti risultano accentuati. Visto che, con tutta probabilità, questo gioco sarà disponibile il giorno di uscita della PS2, se vi va di fare un salto nel passato più remoto, aspettate il futuro un po' più prossimo.

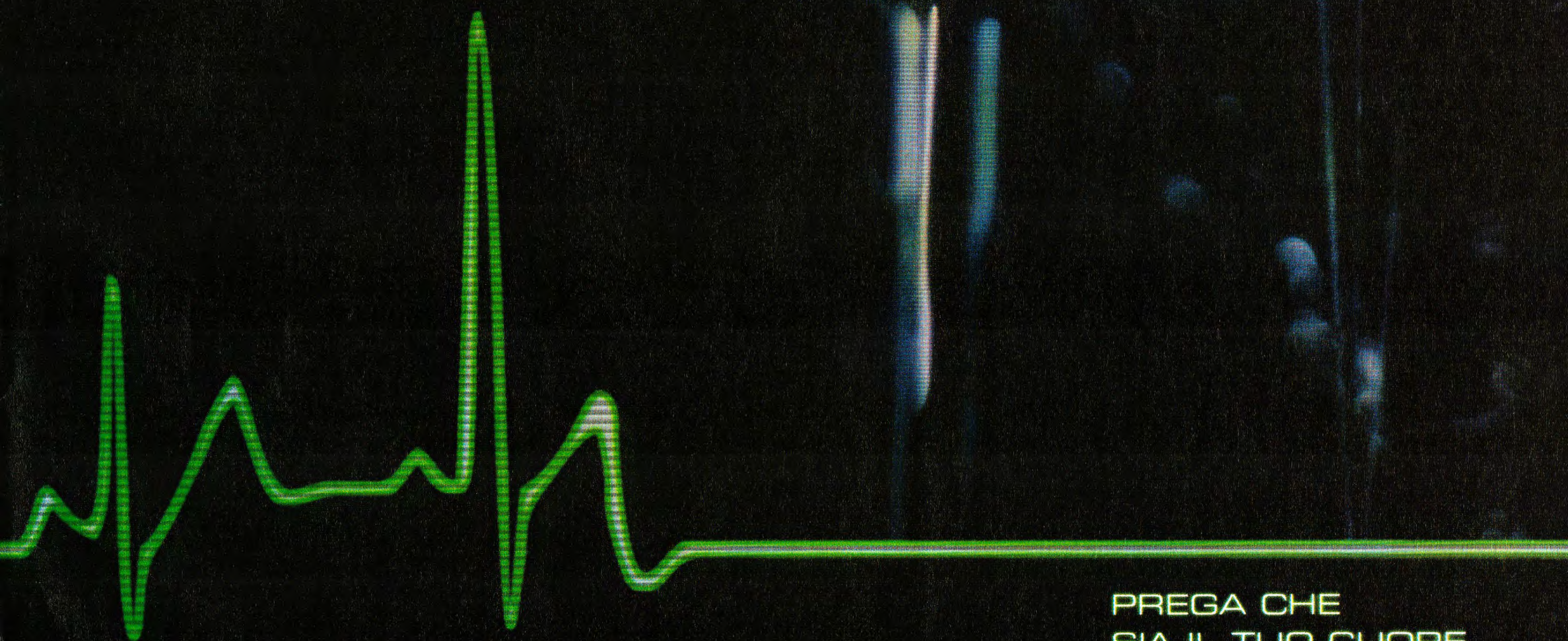


Filia può attaccare le minacce terrestri con colpi di becco. O era corpo di Bacco?





SENTI QUEI BATTITI
ALL'IMPAZZATA NEL PETTO ?



PREGA CHE
SIA IL TUO CUORE.

ALIEN
LA CLONAZIONE™

www.foxinteractive.com





A CURA DI
CHRISTIAN PETTINI

WANTED

Facciamoci del male! Quello dei picchiaduro è un genere decisamente 'violento': il gameplay prevede infatti che due tipini delicati si affrontino a suon di calci e pugni, quando non con pericolose armi. E' il genere che domina le partite in doppio: picchiare un amico è il massimo della vita, in due ci si mena che è un piacere... o no?

PICCHIADURO

B

BATMAN FOREVER
(Acclaim)
MC
Questo meraviglioso personaggio avrebbe dovuto avere miglior fortuna nella sua trasposizione digitale su PSX. L'utilizzo della licenza del film è deprimente, trattata con molta superficialità; gli avvenimenti che al cinema ci hanno appassionato sono stati umiliati.



Tristi personaggi, definiti male e poco somiglianti ai ben noti personaggi della serie di Batman, si affrontano; ma il giocatore è troppo poco gratificato.
N. giocatori: 1-2

30

BATTLE ARENA TOSHINDEN
(Sony)
MC
È il primo picchiaduro in assoluto ad apparire sulla PSX; per molto tempo (prima dell'arrivo di Tekken) è rimasto anche il migliore. All'epoca le innovazioni della grafica 3D e della schivata laterale (consentita dalla grafica tridimensionale anche delle arene) fecero scalpore, proponendo davvero qualcosa di nuovo.



La grafica per l'epoca era ottima; infine gli otto personaggi, dotati di armi (lance, spade, pugnali), erano interessantissimi. Capostipite di una solida e longeva dinastia, è disponibile nella linea Platinum e merita l'attenzione degli appassionati.
N. giocatori: 1-2

77

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2
(Sony)
MC
Anche se all'epoca è stato acclamato, questo secondo episodio della serie lascia un po' con l'amaro in bocca. La grafica fluida - ma non definita né dotata di effetti poi così spettacolari - e alcuni personaggi in più non salvano il gioco da una triste sufficienza.



Consigliato soprattutto ai fan della serie.
N. giocatori: 1-2

73

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3
(Sony)
MC
Le innovazioni apportate dalla Takara si sprecano: ci sono 14 personaggi giocabili e selezionabili da subito, cui si aggiungono 15 boss (!).
La tecnica di gioco è migliorata, con molti più colpi speciali e combo spettacolari e devastanti. Ottima la grafica, che offre due differenti livelli di dettaglio.



Le nuove arene sono ridisegnate e donano ai vari scontri un'atmosfera davvero speciale. Un ottimo acquisto, senza dubbio.
N. giocatori: 1-2

89

BIO F.R.E.A.K.S.
(GT Interactive)
MC
Si tratta di un picchiaduro in 3D prodotto dalla Midway che esordisce nel segmento con questo onesto titolo. Controllate dieci guerrieri geneticamente potenziati; fateli combattere tra loro in arene ambientate in un futuro post-apocalittico.



La giocabilità è più che buona, grazie anche all'uso di diverse armi (tra cui fiamme, proiettili, acido ecc.). Grafica nella media, che però si distingue per apprezzabili effetti 3D.
N. giocatori: 1-2

73

BLOODY ROAR
(Virgin)
MC
Triste titolo, leggero e acquoso. Alcuni lottatori se le danno di santa ragione, caricando una barra che, riempita, consentirà di trasformarsi in bestie feroci e sanguinarie. La grafica triste non dà la sensazione della 'cattiveria' e non 'ferisce' abbastanza, i personaggi pur interessanti non si controllano come servirebbe, deprimendo ulteriormente un titolo bucherellato.





Peccato perché, tranne il gioco vero e proprio, tutto il resto è bello.
N. giocatori: 1-2

61

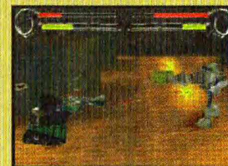
BLOODY ROAR 2
(Virgin)
MC
Non UNO ma DIECI passi avanti rispetto al prequel.



Il motore grafico, veramente nuovo, presenta un dettaglio grafico superiore a qualunque cosa mai vista finora su PlayStation: texture dettagliate, moltissimi poligoni, risoluzione e solidità assurde. La giocabilità si adegua alla meraviglia grafica, e ora il gioco è degnissimo. Tonnellate di opzioni e di modalità di gioco, ma soprattutto una giocabilità davvero 'solida': i combattenti che si trasformano danno proprio l'idea di essere cattivi e di fare male. Un ottimo gioco, veramente.
N. giocatori: 1-2

89

BOOMBOOTS
(Dreamworks)
MC, DS
Un picchiaduro ebete, che nelle intenzioni degli sviluppatori doveva presentare qualcosa di nuovo nel panorama dei beat'em up, che spingevano sempre più verso la violenza piuttosto che verso la semplicità, la simpatia e il disimpegno.



Qui gli scontri avvengono a distanza ravvicinata come da lontano, in arene treddì ricche altresì di pedane ecc. Divertente grazie ai personaggi e alla giocabilità semplice e lineare, porta davvero qualcosa di nuovo.
N. giocatori: 1-2

78

BUSHIDO BLADE
(Sony)
MC, LK, DS
Dalla Square arriva un gioco molto tecnico e impegnativo. ombattimenti molto intensi, che di solito si concludono con la messa a segno di un colpo risolutivo. Ottima atmosfera di gioco che ricorda molto il vero approccio dei samurai: il rispetto di un codice d'onore, nessun limite di tempo, nessuna barra di energia: sembra un simulatore! Ogni incontro porterà nuove mosse e armi. Non manca la possibilità di giocare in prima persona e di affrontarsi così linkando due Play.



Sei proprio forte, Square!
N. giocatori: 1-2

88

C

CARDINAL SYN
(Sony)
DS, MC
Picchiaduro in cui si controllano personaggi assai insoliti.
L'approccio al combattimento deve essere un po' meno furibondo del normale, dal momento che gli avversari difficilmente perdonano un errore.

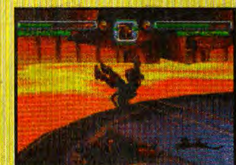


I personaggi sono diciotto, selezionabili attraverso una serie di classi di difficoltà crescente.
N. giocatori: 1-2

74

CRITICOM
(Vic Takai)
MC
Ecco un gioco mediocre, senza particolari acuti.





La grafica non è niente di che, con animazioni lente e non particolarmente fluide che rendono questo prodotto di parecchio inferiore alla media. Da evitare per continuare a dormire sonni tranquilli...
N. giocatori: 1-2

47

D

DARKSTALKERS
(Virgin)
NC
Un'ambientazione horror in stile fumettoso che utilizza lo stesso motore bidimensionale dello Street Fighter.



Anche se il tempo di caricamento tra livelli è lungo, il gioco si riscatta offrendo un'alta giocabilità e delle mosse speciali d'eccezione. Un'accurata conversione del famoso coin-op che su PSX non sfigura minimamente.
N. giocatori: 1-2

76

LEGENDA DELLE COMPATIBILITA':
NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable
MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon
AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

DEAD OR ALIVE
(Tecmo)
MC, DS
Conversione quasi perfetta di uno tra i migliori giochi da bar mai prodotti. Molte mosse, grande varietà di combo, una grafica dell'altro mondo... un gioco eccellente, insomma. Dodici personaggi, ognuno dei quali è dotato di molta personalità e di un set di mosse particolarmente caratterizzante; inoltre, ognuno è presente in diverse *mises* che aumentano vincendo i tornei.





Quattro modalità sorreggono la longevità di un beat'em up notevole.
N. giocatori: 1-2

91

DINASTY WARRIORS
(Koei)
MC
Lo si può trovare nei negozi che trattano import col nome di Sangoku Musou. Si tratta di un picchiaduro armato (come Soul Blade, insomma) ambientato nel Giappone Feudale: lo scontro è quindi tra samurai, ronin, ninja ecc.



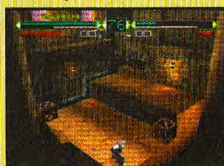


Facile da imparare, è soprattutto indicato ai neofiti del genere che si troveranno con un gioco semplice e immediato.
N. giocatori: 1-2

69

E

EHRGEIZ
(Squaresoft)
MC, DS
Oddio, quelli della Square sono i programmatori dotati di maggior classe in tutto il panorama PSX! Ehrgeiz è un picchiaduro fortemente dipendente dalla trama: c'è un torneo (e quindi gli scontri avvengono su ring 'ufficiali') il cui premio è la mitica arma che dà nome al gioco.
Gli scontri sono full-3D nell'area di gioco liberamente percorribile.



La grafica è assurdamente bella, la giocabilità invece pure grazie al controllo semplice e di facile gestione. Non manca uno story mode semplice ma graficamente greco; e il quadro è chiuso da molti sottogiochi interessantissimi, che costituiscono un diversivo molto gradevole. Un gameplay nuovo e insolito nello sfruttamento della tridimensionalità, che però lega bene con un sistema di controllo abbastanza classico.
Un vincente, insomma.
N. giocatori: 1-2

87

EVIL ZONE
(Titus)
MC
La sorpresa picchiadurica del 1999: ecco il beat'em up dell'anno! Un solo tasto per attaccare e un controllo TOTALE nelle aree di gioco realmente treddì. Le inquadrature esaltano le mosse, tutte spettacolari e coreografiche. I personaggi, non molti in verità, son bellissimi e l'azione è veloce e entusiasmante.





I semplici comandi non ingannino, perché il gioco è molto tecnico e dotato di molte mosse che si performano tramite combinazioni con la croce del pad e in base alla distanza dall'avversario.
N. giocatori: 1-2

92

F

FIGHTERS IMPACT
(Taito)
MC
Beat'em up che si distingue soprattutto per la possibilità offerta al giocatore di creare combo agganciando fino a 24 mosse consecutive!
I personaggi sono pochi, otto, e la grafica è appena accettabile.
La giocabilità è buona, con un insieme di mosse che ricorda un po' quello di Virtua Fighter.





Sanza 'nfamia e sanza lodo...
N. giocatori: 1-2

61

G

GUILTY GEAR
(ASW)
MC
Un gioco che si distingue immediatamente per la sua velocità. Le mosse sono talmente fulminee che non riuscirete nemmeno a capire che cosa sta succedendo.
Un'opportunità mancata, perché i personaggi (dodici) sono interessanti e facili da comandare, dal momento che riciclano appieno lo schema delle mosse di Street Fighter.



Grafica sotto la media. In giro c'è decisamente di meglio.
N. giocatori: 1-2

38

I

IRON & BLOOD
(Acclaim)
MC
Inaccettabile beat'em up che utilizza un'interessante ambientazione presa dal mondo di AD&D.
Sono presenti molti eroi del mondo di Ravenloft (l'espansione horror-gotica-vampirica) prodotto dalla TSR.

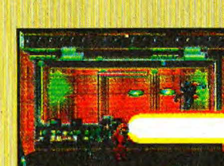




Magie, armi e abilità speciali sono tutti presenti in questo anomalo picchiaduro che vorrebbe avvicinare alla PlayStation pure i seriosi amanti dei GDR.
N. giocatori: 1-2

59

IRON MAN & MANOWAR
(BMG)
NC





Se non si hanno idee decenti su come implementare un adeguato gameplay, è meglio restare a casa e non rovinare (come qui) la licenza di un personaggio famoso, magari tratto dal mondo dei fumetti per ingolosire gli appassionati e gli ingenui. Non compratelo nemmeno se siete dei fans della serie creata da Stan Lee!
N. giocatori: 1-2

30

J

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
(Capcom)
DS, MC
Ispirato a una serie manga di buon successo, questo JBA certo si avvantaggia di una siffatta ispirazione.
Il look dei personaggi è colorato e tutti sono caratterizzati con simpatia ed efficacia.



La grafica bidimensionale, però, non offre una qualità sufficiente. Per contro, anche la giocabilità non è eccellente... Il gioco rimane a galla grazie ai personaggi (son tanti pure nella serie manga) e all'immediatezza.
N. giocatori: 1-2

63

K

KENSEI – SACRED FIST
(Konami)
DS, MC
E brava Konami!



A parte il fatto che hai scopiazzato bellamente i Tekken, lo hai fatto con grande classe. Mosse semplici, un controllo intuitivo (completo nelle arene treddi) e innovativo, un'azione veloce ed entusiasmante, tanti personaggi (pur non originalissimi), una grafica spaziale per risoluzione, velocità e fluidità. Poco originale ma davvero bellissimo! A tutt'oggi, uno dei miei preferiti!
N. giocatori: 1-2

92

KILLING ZONE
(Acclaim)
NC
Il gioco cerca di mischiare una grafica in stile Toshinden a una giocabilità e a un insieme di mosse che invece richiamano più il Tekken.
Peccato che ne risulti surclassato in entrambi gli aspetti...





Le animazioni sono misere e nemmeno l'uso di mostri mitologici (meduse, minotauri, cani morti) riesce a risollevare le sorti di un gioco che non riesce a emergere dalla massa.
N. giocatori: 1-2

55

KING OF FIGHTERS '95
(SNK)
MC
Una delle migliori realizzazioni in 2D mai apparse su PlayStation! La grafica era (per l'epoca) ricca e affascinante, con una serie di personaggi (24) pieni di mosse speciali, abilità segrete e veloci.



Un classico per chi desidera un gioco tecnico, per specialisti.
N. giocatori: 1-2

79

KING OF FIGHTERS '96
(SNK)
MC
Viene mantenuta - evviva! - la grafica in 2D per un gioco veloce, profondo e longevo. Agli otto livelli di difficoltà alle cinque modalità di gioco e ai ventisette combattenti va aggiunta la possibilità di bloccare i colpi in volo.



Anche se è solo in 2D, si tratta di un titolo molto valido.
N. giocatori: 1-2

82

KING OF FIGHTERS '98
(SNK)
MC
La solita sbobba della SNK. Si combatte in molti modi, ma la trovata della serie (che dovrebbe farvi comprare il gioco) è il team battle: selezionate una squadra - tra quelle preimpostate - e vi prendete a legnate. I personaggi sono un botto: quasi quaranta!



E ce ne sono altri tredici, nascosti nelle molte modalità da scoprire. Molto classico, discretamente curato, troppo bidimensionale e specialmente troppo troppo vecchio!
N. giocatori: 1-2

81

M

MARVEL SUPER HEROES
(Capcom)
MC
Un buon picchiaduro che si caratterizza per l'uso dei personaggi dei fumetti Marvel. I dodici supereroi tra cui scegliere il preferito, comprendono - tra gli altri - l'Uomo ragno, Hulk,

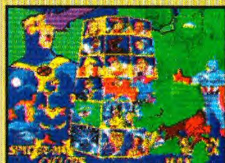




Capitan America ecc. Un sacco di supermosse e di combo vi aspettano in questo originale gioco che oppone fra loro molti supereroi, per giunta onorati da un aspetto estetico di prim'ordine.
N. giocatori: 1-2

83

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER
(Capcom)
MC
Un gioco in cui si svolge la sfida delle sfide, quella tra gli eroi Marvel e i personaggi di Street Fighter!





Il gioco è realizzato con la cura targata Capcom e anche la giocabilità è la stessa di tutti gli altri titoli di alto livello della softhouse nipponica. Divertentissimo in due, certo non è il massimo in single play; ma il desiderio di imparare mosse e scoprire personaggi vi porterà a giocare spesso.
N. giocatori: 1-2

84

MARVEL VS CAPCOM: CLASH OF SUPER HEROES
(Capcom)
MC, DS
Sebbene tecnicamente datato, questo gioco che mischia personaggi di differenti parrocchie è un ottimo titolo. I protagonisti Marvel affrontano gli eroi Capcom ed entrambe le schiere sono nutrite.



Una notevole introduzione è senza dubbio quella del 'partner', un secondo elemento che interviene nello scontro per effettuare una mossa devastante. Un titolo dalla classica giocabilità Capcom, longevo ma tecnicamente limitato.
N. giocatori: 1-2

79

MORTAL KOMBAT 3
(Sony)
MC
Terzo episodio della famosa serie che ha introdotto nel genere dei beat'em up i personaggi digitalizzati e le 'fatality' (le mosse finali), servendo il tutto con una spruzzata di sangue.





Un titolo discreto, che mantiene le anzidette caratteristiche, ma lascia un po' l'amaro in bocca. Rimane una scelta di classe.
N. giocatori: 1-2

68

MORTAL KOMBAT 4
(Sony)
MC, DS
L'ultimo episodio della serie si rivela divertente da giocare, ma non raggiunge le vette di alcuni dei suoi concorrenti. La grafica, finally full 3D, è buona e ha la solita baraccata di mosse, livelli, stanze e personaggi segreti.



Un buon acquisto, a patto di accettare la logica sanguinolenta e di non sapere che la versione per Nintendo 64 è decisamente più bella...
N. giocatori: 1-2

79

MORTAL KOMBAT TRILOGY
(GT Interactive)
NC
In questo titolo (a cavallo tra il tre e il quattro) sono compresi i primi (sette?...) capitoli della serie, fondamentali per capire l'evoluzione di una della serie di picchiaduro di maggior significato della storia. Oltre trenta personaggi, dotati ciascuno delle proprie fatality, costituiscono una buona scelta e certo alzano il valore del rapporto tra quantità e prezzo...
N. giocatori: 1-2

77

P

POCKET FIGHTER
(Virgin)
MC
Picchiaduro molto originale, che fa della simpatia la propria arma vincente. Riprende lo stile 'carino' della grafica presente in





Super Puzzle Fighter II Turbo, mischiandoci elementi da vero beat'em up. Sono presenti i classici protagonisti della serie Street Fighter, più alcuni esponenti di Dark Stalkers analizzati nelle loro prestazioni (sessuali) lottatorie durante il periodo dell'adolescenza. Potremo utilizzare, quindi, dei giovanissimi e simpatici Akuma, Ken, Ryu, Felicia (oltre a un buffissimo Zangief) per un totale di dodici personaggi. Carino ma non molto profondo né eccessivamente longevo.
N. giocatori: 1-2

82

PRIMAL RAGE
(TWI)
MC
Un picchiaduro indubbiamente originale, dal momento che ci troveremo a muovere sette differenti tipi di dinosauro con cui effettuare suggestive codate, affettuosi morsi e dolci zampate...





La grafica (costruita con lo stop motion su modelli in plastilina) è approssimativa, e la giocabilità non si attesta su livelli esaltanti. Insomma, non si tratta di uno dei migliori esponenti della categoria... anzi!
N. giocatori: 1-2

17

PSYCHIC FORCE
(Acclaim)
NC
Si combatte all'interno di ambigui cubi trasparenti in cui si può volare. Ricorda un po' Dragon Ball Z e un po' Toshinden. La grafica, invece, ricorda mia nonna (non è proprio un granché) e le tanto decantate onde psichiche, frutto di mosse speciali, lasciano parecchio delusi. Niente di particolare, lasciate perdere.



N. giocatori: 1-2

61

R

REAL BOUT FATAL FURY
(SNK)
MC
Quarto episodio della serie Fatal Fury. Uno dei migliori esempi di picchiaduro 2D, dal momento che possiede tre livelli di profondità: oltre al 'normale' livello, è possibile spostarsi sullo sfondo o in primo piano per poter schivare i colpi avversari. Consigliato, anche se ormai anzianotto.
N. giocatori: 1-2

80

RISE 2: RESURRECTION
(Acclaim)
MC
Uno dei titoli più brutti e ingiocabili della storia dei videogiochi. Venne pubblicizzato una cifra, ma la delusione fu tanta. La grafica è carina, le ambientazioni e tutta la localizzazione sono interessanti ma le mosse son poche e la giocabilità praticamente inesistente.



N. giocatori: ? Chi ci vuol davvero giocare?

40

RIVAL SCHOOLS
(Capcom)
MC
Un titolo che rinverdisce i fasti della tradizione di Street Fighter; buona la grafica e notevole la giocabilità. Tutto il gioco è fortemente ispirato all'ambiente scolastico: personaggi e ambientazioni immergono il giocatore in una scuola dove alunni diversi si scambiano colpi proibiti. Il buon numero di combattenti tra cui scegliere lo rendono un gioco consigliato ad appassionati e non, dal momento che è interessante a qualunque livello di difficoltà.



N. giocatori: 1-2

77

RIVAL SCHOOLS 2
(Capcom)
MC
Capcom 'ritorna a scuola' con questo interessantissimo picchiaduro: la grafica treddì veloce e spettacolare è rovinata da qualche indecisione poligonale. I personaggi sono molti e ben caratterizzati, risultando diversi fra loro e dotati di molta personalità. La giocabilità è eccezionale grazie alla velocità e alla risposta ai comandi. Vario, longevo, bello e divertente da giocare...



D'altronde stiamo parlando di Capcom, che regna nel segmento grazie alla giocabilità dei suoi prodotti 2D; pur essendo in treddì, questo RS2 recupera il feeling delle produzioni bidimensionali ed è la miglior uscita poligonale di un picchia Capcom.
N. giocatori: 1-2

90

ROBOPIT
(THQ)
MC
Strano picchiaduro robotico in cui dovremo costruirci il perfetto combattente sintetico. Carina la possibilità di inserire armi all'interno dei robot. La grafica deludente e il non perfetto controllo sui personaggi pongono il gioco nella fascia della classifica titolata 'da dimenticare'.
N. giocatori: 1-2

40

S

SAMURAI SHODOWN 3
(SNK)
MC
Questa serie si è sempre rivolta a un pubblico di intenditori che desiderano cimentarsi con un prodotto particolarmente impegnativo. Anche il terzo episodio non fa eccezione, dal momento che sia la grafica 2D che le animazioni dei personaggi sono stati messi in secondo piano rispetto alla quantità (e difficoltà di esecuzione) delle mosse disponibili. Dodici samurai giapponesi sono a disposizione dei giocatori più abili ed esperti.
N. giocatori: 1-2

67

SHAOLIN
(THQ)
MC, MT, DS
Il secondo (dopo il sanguinolento Wu-Tang) picchiaduro in cui è possibile menare altri tre lottatori è questo terribile Shaolin. Pochi combattenti (che però possono scegliere uno stile di lotta aumentando così varietà e longevità) si affrontano in arene tridimensionali; inoltre, c'è una modalità Story in cui progredire con un personaggio.



La grafica è disonesta: a una soddisfacente risoluzione e a corpi ben stondati si associa una lentezza eccessiva e una povertà texturale abbastanza terribile. Non un buon acquisto, no...
N. giocatori: 1-8

75

SOUL BLADE
(Namco)
MC, NG
È uno dei titoli più famosi e riusciti per PSX, a tutt'oggi. Grafica full 3D e giocabilità di altissimo livello lo rendono una scelta obbligata nel panorama dei picchiaduro. Gli scontri avvengono all'arma bianca, con l'intensità e la cattiveria che solo Namco sa usare nei suoi prodotti.



I personaggi non sono molti, ma tutti hanno subito un fortissimo lavoro di caratterizzazione e son diversi fra loro per personalità e foggia. Il FMV iniziale è supersuper, il migliore mai visto su PSX. Inoltre, le modalità di gioco sono tante: tra tutte si segnala, per il single play, uno story mode eccezionale.
N. giocatori: 1-2

92

STAR GLADIATOR
(Virgin)
MC
Un buon gioco che vede la Capcom avventurarsi per la prima volta nel campo dei picchiaduro in 3D; e lo fa alla grande dal punto di vista della realizzazione tecnica, con grafica risoluta, molti poligoni ed elevata velocità.



I combattenti tra cui scegliere sono dieci, compresi bizzarri alieni ed esseri mutanti dagli strani poteri. La grafica, dicevamo, è buona, ma la giocabilità denota ancora un pizzico d'inesperienza.
N. giocatori: 1-2

70

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI
(LucasArts)
MC
Tecnicamente ricorda un po' l'impostazione di Soul Blade, ma con una affascinante ambientazione nel mondo di Star Wars. Splendida l'idea di inserire, tra i personaggi che possiamo far combattere, anche il mitico C1P8.



La grafica non è dettagliatissima e la risposta ai comandi non è immediata (anche per via del sistema di controllo un po' macchinoso), ma la fluidità delle animazioni e il fascino dei personaggi lo rendono discretamente interessante.
N. giocatori: 1-2

68

STAR WARS EPISODE 1: JEDI POWER BATTLE
(LucasArts)
MC, DS
Picchiaduro a scorrimento ambientato nel vincente mondo di Star Wars!



Si tratta di un buon titolo, avvincente e coinvolgente, che sfrutta con intelligenza una licenza di grido ma non vi si 'aggancia' per sostenere un prodotto insignificante. La giocabilità è buona e convincente, seppur con qualche sbavatura nel sistema di controllo; ma il gameplay, seppur monotono alla lunga, è piacevolissimo.
N. giocatori: 1-2

84

STREET FIGHTER ALPHA
(Virgin)
MC
Remix per la PlayStation dei personaggi e delle ambientazioni migliori della prima serie.



Il gioco è in semplice 2D ma poggia la sua forza su di una giocabilità solida e su combo che fanno scuola ancor oggi.
N. giocatori: 1-2

74

STREET FIGHTER ALPHA 2
(Virgin)
MC
Secondo episodio 'Alpha', aumenta il numero dei personaggi (ora 18), delle locazioni e delle mosse disponibili.



La grafica è migliorata solo marginalmente; l'impostazione colorata e fumettosa, marchio della serie, è rimasta.
N. giocatori: 1-2

82

STREET FIGHTER ALPHA 3
(Capcom)
MC
Questo è IL beat'em up bidimensionale; fa sparire tutti gli altri, per i quali non resta che la mestizia. Caterve e caterve di combattenti, grafica di grandissima classe (definita, veloce e fluidissima), elevata giocabilità.



Il livello di difficoltà può esser settato in modo molto approfondito, i personaggi sono carismatici e dotati di moltissime mosse che 'fanno' modernità. Le ambientazioni sono una baraccata, tutte belle e interessanti. Un gioco che spreme al massimo le capacità della Play in ambito 2D.
N. giocatori: 1-2

90

STREET FIGHTER COLLECTION
(Virgin)
MC
Una collezione che consente di mettere le mani (dove?) addosso a ben tre versioni "2": New Challengers, Grand Master Challenger, 2 Dash. Nulla di nuovo sotto il sole, ma pur sempre una scorpacciata di lottatori (ben 28), haduken e combo varie. Un salto nel passato, adatto solo agli appassionati della serie o del retrogioco.
N. giocatori: 1-2

75

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
(Virgin)
MC
Con questo episodio anche la serie 2D per antonomasia passa alla grafica poligonale, bandiera della PSX. Questa così attesa versione 3D offre un'altissima giocabilità e un divertimento estremamente elevato.



La grafica dettagliatissima e le entusiasmanti animazioni dei 18 personaggi disponibili lo rendono un titolo di assoluto rispetto: peccato per il retrogusto (basato su un'azione che si svolge su un solo piano di azione) che conferisce una sostanza un po' retrò.
N. giocatori: 1-2

87

STREET FIGHTER THE MOVIE
(Acclaim)
MC
Siamo all'assurdo: questo è il gioco del film del gioco! I personaggi sono stati digitalizzati, ma oltre a un Van Damme (non al massimo della forma) si ha una grafica scialba e scattosetta. I 14 personaggi non risollevano le sorti di un prodotto molto scarso e poco divertente. Nah!
N. giocatori: 1-2

42

T

TEKKEN
(Namco)
MC
Ecco il primo episodio della serie di picchiaduro PSX più rivoluzionaria e radicale. Grafica poligonale fluida tanto da sembrare liquida (!), mosse spettacolari e 'dolorose', animazioni emozionanti. Geniale il controllo basato su quattro tasti che comandano pugni e calci destri e sinistri. Un gran titolo, non difficile ma emozionante.





Certo, ormai con la versione Platinum del trequel (Tekken 3, insomma, che gli è migliore sotto tuttissimi i punti di vista) questo prodotto ha un gran valore storico; ma purtroppo, a livello di giocabilità, relativamente alle uscite che gli son succedute si attesta su livelli di indubbia inferiorità.
N. giocatori: 1-2

88

TEKKEN 2
(Namco)
MC, NG
Grandi miglioramenti rispetto al Tekken 1: 26 personaggi tra cui un angelo e un canguro...! La grafica è stata ulteriormente raffinata, con migliori animazioni e una azione realmente tridimensionale per l'esecu-

zione di alcune mosse. Un po' difficile per l'elevata tecnicità e l'impegno che richiede anche nelle prime partite (comunque abbondantemente abbordabili anche da parte dei neofiti), si attesta su livelli di ineguagliata eccellenza.





Un ottimo acquisto, specie grazie alla pubblicazione in versione Platinum.
N. giocatori: 1-2

91

TEKKEN 3
(Namco)
MC, DS
Più il tempo passa e più Tekken 3 si conferma il vero e unico campione: un mostro di giocabilità e di grafica. steticamente è imperdibile, solido e velocissimo: non sembra un gioco per PSX.





L'azione di gioco punta sulla più completa tridimensionalità e su mosse spettacolari al massimo. I personaggi sono tantissimi e ci sono un sacco di sottogiochi che si conquistano terminando le varie modalità; anche in single paly, si tratta di un gioco che anche a distanza di tempo ha un sacco da offrire.
N. giocatori: 1-2

95

TOBAL
(Squaresoft)
MC

Picchiaduro interessante, dotato di una buona grafica e di animazioni veramente fluide. Le ambientazioni invece sono un poco tristi.





Si tratta di combattere in uno strano stile, un mix tra boxe e pugilato thailandese. Buona grafica, simpatica l'idea di prendersi a capocciate nel bel mezzo dell'incontro.
N. giocatori: 1-2

79

TOSHINDEN 4
(Takara)
MC, DS
Giunge alla quarta release il famoso Toshinden, il primo beat'em up per la Play. Si tratta di un ritorno non troppo gradito perché la qualità della serie, col tempo, è andata scemando. Le molte mosse di questo titolo non reggono una grafica scarsa e il basso numero di lottatori.



La giocabilità è buona ma un po' troppo lenta e le mosse speciali, pur divertenti, sembra che appaiano in modi un po' casuali. Andrà meglio la... quinta volta?
N. giocatori: 1-2

79

V

VS
(THQ)
MC
Da una casa solitamente inaffidabile arriva un gioco che propone interessanti personaggi... e basta. I protagonisti sono mal animati e soffrono di un controllo pessimo, rovinato da una velocità inadeguatamente veloce.



Divertente l'idea delle gang di strada che si affrontano ciascuna con un proprio stile di lotta... ma insomma, tante buone idee per una realizzazione molto scarsa.
N. giocatori: 1-2

63

W

WAR GODS
(GT Interactive)
MC
Deludente conversione di un buon gioco da bar. La grafica è scarsa, le animazioni delle mosse invece pure.





Le combo sono molte e il repertorio di colpi ricorda quello dei vari Mortal Kombat. Scegliete una fra le dieci divinità (interessante!) che combattono per la supremazia nell'Olimpo.
N. giocatori: 1-2

35

WU-TANG TASTE THE PAIN
(Activision)
MC, MT, DS
Ispirato dalle musiche e dalla violenza del gruppo rap Wu-Tang Clan, è un picchiaduro da giocare in quattro contemporaneamente, dotato di un look assolutamente inadeguato a un pubblico di bambini a causa della violenza di certe - no, MOLTE - mosse e alle badilate di sangue che lordano le aree di gioco. I lottatori sono molti, tutti ispirati ai membri del gruppo rap. La giocabilità è molto buona, grazie alla velocità ma soprattutto alla corretta implementa-



zione degli scontri fra più di due lottatori nello spazio tridimensionale. La grafica, si diceva veloce, è pure fluida e definita. Ottimo!
N. giocatori: 1-2

90

X

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM
(Capcom)
MC
Nei panni dei nuovi X-Men potrete confrontarvi a suon di legnate sui denti contro i cattivi capitanati dal perfido Magneto. È presente una baraccata di personaggi, tutti molto famosi (Ciclope, Wolverine su tutti), dotati di mosse speciali e superpoteri precipui.



L'impostazione è molto buona, con una grafica notevole e una buonissima giocabilità.
N. giocatori: 1-2

75

X-MEN MUTANT ACADEMY
(Activision)
MC, DS
Finalmente un picchiaduro degli X-Men che offre qualcosa di nuovo! Questo forse succede perché non è la solita (e 'solita' è dire poco...)



Capcom a svilupparlo? Uhm... Insomma, la prima innovazione di questo prodotto è la grafica poligonale, che infatti è strepitosa anche per quanto riguarda i fondali, davvero eccellenti. Il gioco è pure divertente perché è veloce, e per giunta interpretare gli X-Men è davvero bellissimo. Purtroppo il 3D non interessa anche il gameplay che per giunta, in single play, è un po' noioso alla lunga.
N. giocatori: 1-2

80

X-MEN VERSUS STREET FIGHTER
(Virgin)
MC
Gli X-Meno sono stavolta opposti ai personaggi della serie di Street Fighter... della serie "non sappiamo più cosa inventarci". Il gioco è carino e certamente interessante, tuttavia è un po' ripetitivo.



Buona la grafica gestita col solito motore di Street Fighter, performante ma non troppo raffinato; interessante, infine, la giocabilità.
N. giocatori: 1-2

72

YUSHA: HEAVEN'S GATE
(JVC)
MC
Picchiaduro di combattenti che si sfidano a colpi di arti marziali e di auree psichiche. La grafica è buona, con ottimi effetti di luce provenienti da personaggi ben curati e ottimamente animati e colorati.





Ventotto personaggi in un gioco non molto difficile ma divertente, perfetto per i neofiti.
N. giocatori: 1-2

73

Z

ZERO DIVIDE
(Ocean)
NC
Picchiaduro futuristico fra robottoni.
La grafica è sufficiente, con buone animazioni che però sono un po' inadeguate considerando i soggetti che si affrontano, che ne rendono alcune ridicole e inspiegabili.





Non coinvolgentissimo ma comunque curato e piacevole, almeno per un po'.
N. giocatori: 1-2

69

ZERO DIVIDE 2
(Sony)
MC
Secondo episodio della saga roboticofuturista. Buona la grafica, specie per le animazioni.
Ci sono più mosse e più personaggi e la giocabilità è migliore.





Un buon titolo, dotato di caratteristiche interessanti e abbastanza uniche. Buon lavoro, JVC!
N. giocatori: 1-2

74

PLANET Cheat

A cura di Tiziano Bertoni

GRIND SESSION

Selezione del livello: mettete in pausa il gioco e premete cerchio, su, giù, quadrato, triangolo. In alternativa, mettete il gioco in pausa e premete giù, sinistra, su, destra, giù, sinistra, su, destra.



Tutti i tricks: mettete il gioco in pausa e premete giù, sinistra, su, destra, giù, sinistra, su, sinistra.
Livello Halfpipe: completate l'endurance (tutti i livelli) con uno qualsiasi dei personaggi normali. Gli Halfpipes saranno trasportati da camion.
Giocare come Master Ao: guadagna tutte le chiavi, tutte le foto e le monete in entrambe le ali della Dream house (casa dei sogni), con qualsiasi carattere: Master Ao, il personaggio più forte del gioco, sarà sbloccato.
Sbloccare la Dream House: per sbloccare la casa dei sogni bisogna prima sbloccare tutti i livelli. Poi, bisogna giocarli tutti almeno una volta. Bisogna quindi prendere tutto il possibile in un livello per ottenere una chiave; questa servirà ad aprire una stanza che porta alla Dream House.



Livello Huntington: per sbloccare il livello 8 (Huntington), andate sulla grande rampa grigia con una striscia blu alla sua estremità situata di fronte a un muro. Saltate al di fuori della stessa e praticate un air trick; se colpite il muro nel bel mezzo dell'esecuzione del trick, atterrerete perfettamente e prenderete il massimo dei voti.
Personaggi segreti: una volta che si è riusciti a sbloccare il Photo shoot nel torneo di Huntington si sbloccheranno differenti personaggi segreti, uno per ogni skater (per averli tutti, dovrete quindi terminare il torneo con ogni personaggio). Se, nello stesso livello, riuscirete a ottenere almeno 8000 punti, sbloccherete il personaggio segreto dello skater che state usando.



Ecco i personaggi segreti e lo skater a cui sono abbinati:
Skator è abbinato a Willy Santos.
Hang Man è abbinato a Cara-Beth Burnside.
Demon è abbinato a Ed Templeton.
Rex a Daewon Song.
Stanley a John Cardiel.
Daave Carnie a Pigpen.
Uno skater customizzato maschile sblocca **Stinger**.
Uno skater customizzato femminile sblocca **Golgotha**.
Guadagnare secondi extra: troverete delle ringhiere con dei numeri sopra. Se ci saltate sopra, otterrete dieci secondi extra. Se ci fate su un super trick otterrete 13, 15 o anche 20 secondi extra.
I rollerblades nella vasca dell'acqua: quando otterrete una chiave per la vostra casa dei sogni (Ala east), aprite l'aqua room e usate la vista dello skater ("occhio dello skater") sulla vasca con dentro uno squalo. Al posto del pesce vedrete un paio di rollerblades, anche se, purtroppo, non potrete usarli.

RAYMAN 2



Recuperate almeno il 90% dei lumi prima della fine del gioco, aspettate la fine dei crediti e potrete giocare a un nuovo minigioco basato sul Rayman originale.



TOCA WORLD TOURING CARS

Extra power: digitate GRUNTSOME come codice.
Bottone della nitro: digitate GLYCERINE come codice; poi, si deve schiacciare L! durante il gioco per avere un turbo alla nitroglicerina.
Macchina Invincibile: digitate MADCAB come codice.
70's springs: digitate VANISHING come codice.
Macchine cromate: digitate T2 come codice.
Bassa gravità: digitate EUROPA come codice.
Modalità specchio: digitate WEFLIPPED come codice.
Visuale confusa: digitate ETHANOL come codice.
Altezza doppia: digitate TWINPEAKS come codice.
Corsa all'indietro, o al contrario:



digitate REARFEAR come codice.
Cordoli del percorso esplosivi: digitate KRAZYKERBS come codice.
Audi TT: colleziona 15 punti totali nella modalità campionato.
Ford Mustang GT: colleziona 30 punti totali nella modalità campionato.
Playmouth Prowler: colleziona 50 punti totali nellla modalità campionato.
Celica GT4: colleziona 75 punti totali nella modalità campionato.
Dodge Viper: colleziona 105 punti totali nella modalità campionato.
Lotus 34CR: colleziona 140 punti totali nella modalità campionato.
Mitsubishi GTO: colleziona 180 punti totali nella modalità campionato.
Ac Superblower: colleziona 225 punti totali nella modalità campionato.
Subaru Impreza WRX: colleziona 275 punti totali nella modalità campionato.
Mazda RX7: colleziona 335 punti totali nella modalità campionato.
AC Aceca: colleziona 400 punti totali nella modalità campionato.
TVR Cerbera Speed 12: colleziona 470 punti totali nella modalità campionato.
Bently Hunaucieres: colleziona 545 punti totali nella modalità campionato.

TEST DRIVE 6



6.000.000 $: digitate AKJGQ come nome.
Tutte le macchine: digitate DFGY come nome.
Tutti i tracciati: digitate ERDRTH oppure ERERTH come nome.
Tutti i tracciati quick race (corsa



veloce): digitate CVCVBM come nome.
Nessun tracciato quick race: digitate OCVCVBM come nome.
Tutte le sfide: digitate OPIOP come nome.
Nessuna delle sfide: digitate OPOIOP come nome.
Disabilitare il tempo dei checkpoints: digitate FFOEMIT come nome.



Riabilitare il tempo nei checkpoints: digitate NOEMIT come nome.
Fermare il Bomber mode: digitate RFGTR come nome. In alternativa, catturate tutti i fuggitivi nei percorsi di Parigi, Roma, New York, Hong Kong e Londra nella modalità cop chase.
Anteprima della macchina: premete L1+R1 quando si sta per comprare una macchina.
Tirarsi via dalle scatole le macchine: quando guidate nelle sfide o nelle altre modalità in cui si gareggia con il traffico che vi viene incontro, suonate il clacson: il più delle volte le macchine si sposteranno.

DRAGON VALOR



Cheat mode: iniziate il gioco e sconfiggete il primo Boss. Andate alla casa del venditore e vendete quanti più oggetti (item) vi è possibile. Dopo, premete Start per mettere il gioco in pausa e premete Su, Giù, Sinistra, Destra, Select. Premete nuovamente Start e avrete più spade e sequenze FMV sbloccate.



PARASITE EVE 2

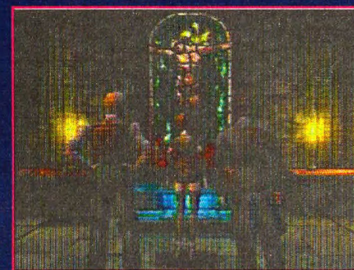


Bounty mode: completate con successo il gioco con qualsiasi finale per sbloccare questa nuova modalità di gioco. Questo, inoltre, vi permetterà di sbloccare la modalità "Replay".
Scavenger (supportless) mode: completate il gioco con successo ottenendo il finale "buono"; sbloccherete così lo scavenger mode.



Nightmare (deadly) mode: completate il gioco con successo nello scavenger mode.
Gunblade di Squall Leonhart: completate il gioco con successo e ottenete il voto S per potere usare la gunblade di Squall, direttamente da Final Fantasy 8. La potrete usare nel replay mode per 10.000 BP. Premete R1 per usarla su di un nemico, dopodiché premete R2 per sparare mentre colpisce il soggetto. Nota: quest'arma usa i proiettili dello shotgun.
Arma Hiper Velocità (super velocità): completate il gioco con successo ottenendo un risultato A. Quest'arma sarà ora disponibile nel Replay mode per 20.000 BP.
Monk Robe: completate il gioco con successo ottenendo il rango L. L'armatura del monaco si renderà disponibile nel replay mode per 3000 BP.

KOUDELKA



Per salvare in ogni momento, non dovete fare nient'altro che premere il più rapidamente possibile il tasto Cerchio quando il nome della stanza corrente compare sullo schermo.

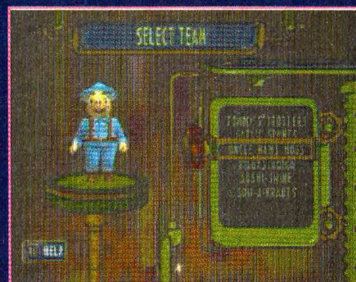
GALERIANS

Uccisione facile del Dr. Lem in entrambe le sue forme: Usate questo trucco per uccidere facilmente tutt'e due le forme del Dr. Lem alla fine del disco 1. Correte intorno finché i vostri AP non saranno al massimo, dopodiché entrate nella stanza del boss. Quando la battaglia ha inizio, colpitelo con uno short e lui cadrà al suolo come uno qualsiasi dei nemici, morto. Dopo la sequenza FMW dovrete combatterlo nella sua seconda incarnazione. Voi sarete ancora lì che sparate. Lasciate che si avvicini, senza muovervi, e lui cadrà stecchito come una mosca giapponese.



HOGS OF WAR

Team Lard e selezione del livello: digitate MARDY PIGS come nome.
Sequenza FMW bonus: digitate WATTA PORK come nome.
Tutte le sequenze FMW: digitate PRYING PIGS come nome.



SPIDER-MAN

Selezione del livello: selezionate "Specials" dal menu principale, dopodiché selezionate "Cheats". Digitate il codice XCLSIOR per sbloccare la selezione del livello nel menu speciale.



Energia al massimo: digitate, come sopra, il codice DCSTUR.
Ragnatela illimitata: digitate STRUDL.
Debug mode: digitate LLADNEK.
Tutti i caratteri nella galleria: digitate CVIEW EM.
StoryBoard: digitate CGOSSETT.
Modalità "What if contest": digitate GBHSRSPM

Costume Symbiote per Spidey: digitate BLKSPIDR. Questo costume abilita l'Uomo ragno a usare illimitatamente le ragnatele. In alternativa, bisogna finire il gioco a qualsiasi livello di difficoltà.
Costume da Spider 2099: digitate TWNTYNDN, oppure collezionate tutti i comics del gioco.
Costume da Capitan Universo: digitate S COSMIC. Il costume abilita l'Uomo ragno al doppio danno, ragnatele infinite e invincibilità. In alternativa, completate il gioco al livello di difficoltà Hard.
Costume Stealth: digitate PARALLEL come codice. Il costume abilita l'Uomo ragno a effettuare lo stealth mode con la semplice pressione del tasto L2. In alternativa, completate con successo il gioco per due volte di seguito allo stesso livello di difficoltà e con lo stesso costume.
Costume scarlatto di Spider: digitate LETTER S come codice. In alternativa, sconfiggete Rhino nel livello 3-1.
Costume da Amazing Barman: digitate AMZBGMAN come codice.
Costume da Peter Parker: digitate MJS STUD come codice. Questo costume puo' contenere solo due cartucce per le ragnatele. In alternativa, trovate Peter Parker nella stanza di Kraven nella modalità di gioco "Item Hunt" (caccia all'oggetto). Dovete collezionare tutte le sfere che si trovano nella parte più alta e poi andare nella cava. Correte verso un muro che ha disegnato sopra un grosso punto di domanda. Dovete fare il tutto in meno di un minuto. Dopo, trovate Peter Parker per sbloccare il costume.
Costume da Ben Reilly: digitate BNREILLY come codice. In alternativa, finite con successo il livello 4-2.



Costume Quick ch'ange: digitate ALMSTPKR come codice. Questo costume può portare solo due cartucce per le ragnatele.
Uomo ragno in armatura: sbloccate il costume da Capitan Universo. Selezionatelo nella sezione costumi. Collezionate le icone dell'Uomo ragno in armatura per apparire come Armerei Spider man durante il resto del gioco, incluso nelle sequenze di intermezzo.
Sub-mariner: completate con successo il gioco nella modalità "What if", e siate sicuri di avere il Sub-mariner sullo schermo quando combattete contro Carnage. Lui è lì che vi guarda da una roccia. Sfortunatamente, Stan Lee non ha fornito alcun commento per questo personaggio.

DI CHRISTIAN PETTINI

Rayman 2: The Great Escape

PRIMA PARTE

Non siete riusciti a raccogliere tutti i lums e non sapete dove sono? Avete ancora dei Teens da salvare ma non riuscite a trovare le gabbie? Non riuscite a capire che razza di animale è Rayman? Nella nostra soluzione troverete la risposta a tutte le vostre domande. Tranne l'ultima.

LIVELLO 1: LA RADURA

Lums gialli da raccogliere: 10
Animali in gabbia da salvare: 0

Questo è un livello di addestramento: niente paura se vi sentite impacciati. E se vi sentite già dei Rambo, ricordatevi che anche a lui occorreva allenarsi! Correte a **sinistra** e approfittate del **masso** per imparare a saltare e colpire, quindi dirigetevi al **tunnel** opposto e scivolate lungo la **cascata** fino alla prossima sezione.
Rinfrancati dal bagno correte avanti verso il prossimo **masso** e, dopo aver imparato tutto quello che potete sui Lums, attraversate l'acqua verso **sinistra**. Saltate sui sassi che affiorano e quindi oltre sulla **sporgenza larga** dall'altra parte del corso d'acqua. Arraffate i Lums gialli a ogni estremità e aspettate sulla prossima lastra di essere ulteriormente indottrinato.
Quindi continuate ad aumentare il vostro bottino di Lums, poi tornate dall'altra parte dell'acqua e saltate al livello successivo, dove imparerete a levitare: metterete subito a frutto questa vostra nuova abilità per raggiungere i **ragazzi volanti di Globox** e parlare con loro. Correte attraverso il **tunnel** alla sezione successiva, raccogliete i Lums gialli e scalate **tre colonne a gradini** per raggiungere la **scala di corda** sull'alta sporgenza: salite e colpite la **gabbia** appesa all'albero per liberare il piccolo **Teensie**. Adesso vi sentirete davvero dei supereroi!

LIVELLO 2: LA RADURA INCANTATA

Lums gialli da raccogliere: 60
Animali in gabbia da salvare: 6

ATTO I

Raggiungete l'**isolotto** in mezzo al corso d'acqua e fate scorta di Lums gialli: avrete già capito che vi toccherà bagnarvi spesso, perciò occhio ai raffreddori e non fate gli schizzinosi, altrimenti non potrete saltare sul **grosso fungo** che vi aspetta per catapultarvi all'inizio di un lungo **sentiero**. Seguendo un sentiero da capre sulla **destra**, appena oltre la sporgenza opposta, troverete il **fungo** che vi farà arrivare all'inizio del sentiero, e magari ad accoglievi ci sarà la fata turchina...

Azionate l'**interruttore** sul muro per aprire i cancelli e percorrete il sentiero. Colpite la **gabbia aperta** all'estremità opposta per liberare **Ludiv**, saltate sulla **destra** e attraversate il **cancello aperto**. Raccogliete i **Lums rossi** all'estremità del corridoio, lasciatevi scivolare e raccogliete il **Lum verde**. Non avete ancora incontrato nessuno, e cominciate a sentirvi soli!
Quando raggiungete il **lago** saltate sul **barile** alla vostra **destra** e cavalcatelo sino alla sponda opposta; yaheeeee!!!!! Forse ci si può anche divertire in questo paese solitario!
Intanto trovate un altro **fungo**, e ormai sapete che non dovrete mangiarlo; vi farà raggiungere una piattaforma con una **leva**, che penserete bene di azionare, per buona misura. Se si sono presi il disturbo di nasconderla così in alto, a qualcosa servirà! Saltate in acqua; per un attimo vi sembra di sentire Tarzan in lontananza ma vi riscuotete subito, e prendete il **Lum giallo** prima di nuotare verso il centro del lago e poi giù lungo lo stretto **tunnel a sinistra** per fare il pieno di altri Lums gialli. Usciti dal tunnel ne troverete un altro sulla **destra**, con lo stesso contenuto; siete sicuri che non vi abbia mandato un narcotrafficante e che quelli non siano papaveri? Io controllerei... Usciti finalmente dall'acqua girate attorno al **grande albero** e tornate bambini, scalandolo per le piante rampicanti. Al primo ramo che incontrate colpite la **gabbia** per liberare **Ludiv** e continuate la vostra salita. Forse quello era davvero Tarzan, e magari Jane è sola in casa! Ma in cima non trovate né lei né Cheeta, ma solo un grosso ramo da cui saltare verso un **Lum verde**.
Scendendo mantenetevi nel centro, così riuscirete a prendere un **Lum giallo**; attraversate il corridoio e scalate i rampicanti sul **muro di destra**, fino a raggiungere la piattaforma dall'altra parte del lago. Quindi percorrete un breve **tunnel**.

ATTO II

Alla fine di questo tunnel spunterete davanti a un grosso edificio con un sudicio **pirata** che vi lancerà barili di TNT. Non siete contenti? Non siete più soli... Nel centro dell'area c'è una piccola **botola di legno** con uno Sparadrap di metallo, sopra cui vi posizionerete aspettando che il pirata, fuori di sé per le linguacce che gli avrete fatto, vi tiri un barile e apra il pertugio. Scivolate nel buco e superate l'acqua usando **barili** e **gabbie** come pietre da guado, raccogliendo intanto tutti i Lums che trovate. Se vi serve levitare, usate la vostra ombra per orientarvi. Dall'altro lato, raccogliete il **Lum verde** e scalate la **ragnatela**, schivando barili che cadono e prendendo altri Lums gialli. In cima eliminate lo Sparadrap che nasconde la porta per entrare.
Sopra a **sinistra** troverete un **Lum verde**. Usando **R2** per bombardare a destra e sinistra uccidete il **Pirata Rosso** ed entrate nella stanza all'estremità, uccidete le due cosette fastidiose sul pavimento e colpite la **gabbia** all'angolo, vicino alle ceste. Saltate sulle **ceste** per

raccogliere i Lums gialli, poi per raggiungere la **rete** sul soffitto, attraverso la quale arrivare alla finestra dall'altro lato della stanza.
Scendete levitando verso l'**interruttore** che disattiva i **laser** al di sopra. Evitando i raggi laser mobili balzate alla **finestra** ed entrate: colpite la gabbia aperta nell'angolo della stanza e dirigetevi a **destra**. Evitate due laser mobili, saltate a **destra** e **sinistra**, vi abbassate, in fondo uccidete un **Pirata Rosso** e azionate l'interruttore; insomma, fate un po' di palestra, dato che vi siete accorti che non entrate più nei pantaloni e quel maleducato di un pirata ve l'ha fatto notare! Scendete lungo il **corridoio** e attraversate la **porta** disattivata dietro di voi, alla ricerca di una pozione dimagrante...

ATTO III
Correte di sotto e schivate i **tre laser**, scendete di un altro piano e prendete il **Lum verde**. Se non riuscirete a raggiungere l'altro lato del ponte interrotto non vi preoccupate: a furia di fare su e giù butterete i chili di troppo! Se non volete aspettare scendete nell'area inferiore, ma ne siete sicuri? Intrappolata in un campo di forza c'è la fata **Ly**, volete fare brutta figura? Raccogliete in fretta i Lums gialli, compresi i **Super Lums gialli** nei barili, e sparite nella stanza opposta a Ly.
Percorrete il corridoio e colpite la **gabbia a sinistra** per liberare **Deny**. Raccogliete i **barili di esplosivo** e camminate lentamente verso il congegno lontano; se pensate di non riuscire a saltare o sparare mentre trasportate i barili premete **5** per lanciarli in alto quando le bombe vi si avvicinano, colpite e poi continuate. Alla fine della piattaforma lanciate un barile a uno degli Sparadraps, quindi ripetete finché la macchina non è distrutta e Ly è libera. Se vi aspettate un ringraziamento coi fiocchi rimarrete delusi; niente sesso, solo un delizioso **Lum d'argento**.
Salite la **scala di corda** in cima all'edificio e sparate al **Lum viola**. Con il vostro nuovo potere gironzolate a raccogliere i Lums gialli, quindi levitate dall'altra parte del ponte interrotto. Salite la **scala di corda** nel corridoio, guardatevi intorno e sparate all'ultima **gabbia**, uccidete il **Pirata rosso**, raccogliete l'ultimo Lum giallo nella stanza successiva e colpite la gabbia per liberare **Teensie**. Quindi guardatevi intorno per l'ultima volta e tuffatevi nella magica pozza per uscire.

LIVELLO 3: LE PALUDI DEL RISVEGLIO

Lums gialli da raccogliere: 35
Animali in gabbia da salvare: 2

ATTO I
Camminate ai margini del sentiero di legno e colpite la **gabbia** appesa alla capanna. Evitate i piranha, saltate di foglia in foglia attraverso lo stagno per raggiungere la **rete** sull'altro lato, arrampicatevici sopra e saltate oltre la cima su un piccolo **molo**. Raccogliete il **Lum verde** e colpite la gabbia sommersa per liberare il vostro vecchio amico, **Sssssam**.
Potrebbe sembrarvi un pochettino scorretto nonché poco amichevole, ma dovrete levarvi gli scrupoli e colpire la **testa** di Sssssam per attaccarvi a lui e fare sci d'acqua dietro di lui attraverso le paludi mortali. Non appena partirete qualcuno che vi invidia l'idea cercherà di boicottarvi: schivate le bombe e ricordatevi dei **gusci di tartaruga** per raccogliere i Lums gialli.
Eludete il Pollo Zombie e cercate di non pensare a cosa possa averlo ridotto così, altrimenti potreste decidere di non trattenere la cena... Sporgetevi a **destra** per un altro Lum giallo, e usate il guscio di tartaruga per saltare la **bomba** e colpire la **gabbia** per aprirla.
Nell'area successiva, cercate a **destra** e a sinistra Lums, quindi evitate tutti i polli zombie, a meno che non abbiate proprio tanta fame...

ATTO II
Nella sezione dopo, seguite la direzione che Sssssam prende, quindi gironzolate attorno alla bomba vicino al **palo**. Quando vi avvicinerete, saltate velocemente nel sentiero di legno sulla **sinistra** e percorretelo in fretta, raccogliendo tutti i Lums gialli. Saltatene fuori alla fine e levitate, e velocemente colpite Sssssam per farlo continuare prima di cadere nella palude. Ormai non vi fa più effetto, l'amicizia è un concetto molto relativo... Quando raggiungerete il gruppo di bombe sulla **sinistra**, dovrete passare tra la bomba di sinistra e quella centrale per arrivare al Lum giallo. Continuate e saltate per prendere tre **Lums sospesi**, e vedrete che prima o poi un talent scout vi noterà e vi porterà alle Olimpiadi.
Seguite la pista, acchiappando Lums gialli per strada, quindi evitate l'imbarcazione, da dove un Pirata Rosso vi sparerà. Non sono molto gioviali con gli stranieri da questa parti! Continuate, evitando pali e Piranhas, e oscillando ampiamente per prendere i Lums gialli ai margini dello stagno. Finalmente, quando Sssssam scompare, scocciato fracico, levitate fino alla riva e colpite la **gabbia** contenente **Teensie**, che non si capisce come mai finisca sempre in gabbia dopo che voi la liberate. Che le piaccia?

LIVELLO 4: IL FIUME PALUDOSO

Lums gialli da raccogliere: 45
Animali in gabbia da salvare: 4

ATTO I
Saltate nel **barile gigante** e cavalcate le onde, sparando tutte le bombe. Saltate sulla piattaforma alla **sinistra** per i Lums gialli e poi sopra la grande **radice verde** per alcuni rossi. Da qui potete saltare nel barile successivo per uno verde. Sulla riva opposta, scalate la **scala di corda** e raccogliete l'ennesimo **Lum verde**. Azionate la **leva** sull'albero di **destra** per sollevare una sezione di sentiero. Raccogliendo il Lum giallo levitate giù verso la nuova sezione e attraversate i **sentieri di legno** senza fermarvi troppo a lungo, prima che si frantumino nelle acque tenebrose... Sull'altro lato troverete una **scala**, alla sua estremità un **Lum verde**. Un Pirata Rosso vi aspetta dietro il prossimo angolo; vi consiglio di cercarvi un paese più ospitale per le prossime vacanze. Appropriatevi del **Lum viola** e raggiungete con un barile l'altro lato del fiume, prendendo nel frattempo un Lum giallo che galleggiava lungo la corrente e uccidendo un Pollo Zombie. Proprio prima di arrivare sull'orlo della cascata saltate sulla **grossa radice** e prendete tutti i Lums che ci sono sopra. Levitate giù assicurandovi di prendere il più alto Lum giallo; se non ci riuscite, l'unico modo che avrete per riaverlo è ripetere il livello. Uomo avvisato... Una volta sul **barile**, giratevi e colpite la **gabbia sospesa** sopra di voi, quindi saltate sul sentiero di legno e cominciate a correre, per salvarvi la pelle da un bombardamento.
Girate attorno al **ceppo d'albero** e saltate dentro ai **moli** di legno. Sulla **sinistra**, in una piccola caverna, c'è un'altra **gabbia**; colpitela e cominciate a correre, schivando palle di cannone e bombe a mano. Alla fine, uccidete il Pirata rosso, quindi saltate verso dove lui stava correndo oltre l'angolo; magari non ha fatto in tempo a nascondere il tesoro!

ATTO II
Libratevi nel **tronco** del grande albero caduto e colpite la gabbia sospesa, saltando poi a **destra** per raccogliere il Lum giallo e voltare l'angolo. Oramai rassegnati a fare l'agricoltore, raccogliete tutti i Lum gialli e svoltate l'angolo, facendo attenzione alle brecce. Azionate l'**interruttore** per estendere il ponte, ricordatevi che non siete Ian Solo, né un jedi, e se volete arrivare fino in fondo evitate il grosso **pirata metallico**, o sbeffeggiatelo dalla cima e saltate all'ultimo momento per vederlo precipitare. Quindi percorrete il **ponte di ferro** e saltate sul percorso di legno che costeggia la scogliera. Percorrete i sentieri ed evitate i **barili**, utilizzando gli ultimi due per raggiungere i Lums gialli posti in alto.
Sull'altro lato, saltate le **crepe** e impadronitevi del **Lum verde**. Ormai è come una droga per



voi, non potete più fermarvi. Usate il barile per raggiungere quelli in alto, saltate sulla sottile sporgenza contando sul fatto che tutto questo movimento vi ha diminuito la pancia, spazzate via i barili e continuate. Schivando barili rotolanti balzate su un **pendio** e afferrate i Lums gialli: vi sentite a metà strada tra una pantera e una capra. Trovate una **leva** nel lato della roccia dove è appesa la **torcia**; questa allungherà parzialmente il ponte. Libratevi fino alla fine del ponte e attirate la guardia oltre l'orlo. Nella sezione dopo dovrete affrontare **asce oscillanti** (vi consiglio di evitarle...) per arrivare alla leva dall'altra parte della porta, ma adesso capite che si comincia a fare più sul serio, e potete posare la merenda sul vassoio per concentrarvi un po'.
Nel prossimo corridoio altri **barili rotolanti**; saltate sopra uno per raggiungere il **Super Lum giallo** che dondola provocatorio sopra di voi. Arrivate fino in fondo e scivolate giù alla sporgenza nascosta sottostante, colpite la **gabbia sospesa** e arrampicatevi sulla scala alla vostra **destra**. Troverete finalmente qualcosa di nuovo: **esagoni**! Usateli per saltare sulla piattaforma in alto, colpendo la gabbia alla **destra** mentre siete di strada. Tuffatevi nella **polla** per uscire.



LIVELLO 5: IL VIALE DELLA VITA - RACE LEVEL

Lums gialli da raccogliere: 30
Animali in gabbia da salvare: 0

Questo è il primo dei livelli opzionali di gara; oltre a collezionare Lums gialli, ci sono altre cose da fare nel gioco.
Dovete seguire **Ly** e raccogliere tutti I Lums gialli entro lo scadere del tempo, scendere la **collina** e saltare oltre la scogliera. Questo vi porterà al vostro primo Lum. Utilizzando **reti elastiche** salterete oltre il burrone, ma dovrete prendere bene la mira: non basta la prova di coraggio, dovete atterrare sopra il Lum giallo. Oppure libraryi fino a esso, ammettendo di essere delle mezze calzette...
Slanciatevi attraverso il vostro primo checkpoint e libratevi giù nel centro della nuova rete. Rimbalzate alto come se vi avesse punto una vespa e levitate verso la parte più lontana della scogliera. Scendete il **pendio** raccogliendo Lums gialli, quindi colpite il **Lum viola** per oltrepassare il baratro, prendendo contemporaneamente tutti i Lums gialli prima di atterrare su di una **piccola sporgenza** per il secondo checkpoint. Scalate i rampicanti di fronte a voi e continuate il raccolto di Lums. Saltate sul molo di legno e oltre, verso i rampicanti dalla parte opposta. Arrampicatevi fino alla sporgenza e seguite Ly oltre l'angolo.
Saltate sulla rete successiva per raggiunger l'altro lato e cominciate a correre. Saltate oltre la successiva scogliera e planate sulla larga sporgenza alla vostra **sinistra**, attraversate il checkpoint ed esplorate il prossimo pezzetto della regione... che rimane desolato, manco una ragazza e con l'unica fata che vi snobba! Voi però la seguireste ovunque e lo fate anche adesso, oltrepassando varie sporgenze per arrivare al checkpoint finale e all'ennesima **rete elastica**, che vi porterà all'ennesima sporgenza obliqua, sulla **sinistra**, con l'ultimo Lum giallo. Alla fine del **tunnel** c'è la fine.

LIVELLO 6: LA BAIA DELLA BALENA

Lums gialli da raccogliere: 35
Animali in gabbia da salvare: 2
Oggetti speciali: Maschera dell'acqua

ATTO I

Finalmente una faccia nuova: il **granchio**. Non cercate di colpirlo, non può morire... perciò tuffatevi in acqua e imboccate il largo **tunnel subacqueo** che vedrete, ricordandovi di prendere i quattro Lums gialli sulla **destra**. Tornerete in superficie in una stanzetta, dove troverete un altro Lum giallo e una **leva** sopra l'acqua per aprire le porte.
Lasciate la stanza, non prima di aver controllato di aver lasciato tutto in ordine e aver dato la mancia al **cameriere**, appropriatevi del **Lum verde** e scivolate nel **tronco**. Giratevi e saltate sotto la rete per impossessarvi del Lum giallo, poi tornate al tronco. Dietro a esso c'è un'altra **rete** sotto la quale ci sono altri Lum gialli, poi tornate al tronco e saltate in cima alla rete per guadagnare il **corridoio**. Scendete il pendio ricordandovi del **Lum verde**.
Proprio dietro l'angolo c'è un negozio di popcorn dove andavo da bambino, no, mi confondo, troverete soltanto un velenoso **pirata** nascosto in un grosso **barile**, che vi farà sudare un po', così almeno non pensate a mangiare. Non appena lo vedete schiacciate **R2** e mitragliate a destra e sinistra, mirando verso di lui. Dopo un po' avrà paura e si nasconderà per qualche secondo: beccatelo quando ricomincia.
Vi lascerà come regalo per il vostro romantico tete-a-tete un **Lum rosso**, ma nascosti nei barili troverete altri segni del suo amore per voi... Lums gialli. Ne troverete anche nella grossa imbarcazione **in basso a destra**, sul ponte della quale ci sarà anche una **gabbia** da colpire. Planando dietro un gruppo di **barili** troverete una **leva** alla fine di questa nave fuori misura, che disattiva i **laser** della porta che dovete passare per lasciarla.
Dopo aver saltato qualche barile giocherellone che tenterà di farvi inciampare, comincerete a cercarne uno pieno di qualcosa di interessante, che so, vino, whisky, rhum... ma non ne troverete. Però, sospresa sorpresa, ci sono dei Lums gialli sospesi, perciò a qualcosa vi serviranno questi barili dispettosi. Invece, dietro il prossimo angolo, troverete un **Pirata Viola**, ma non uccidetelo subito: prima, mettendovi davanti alla porta sul lato opposto, fategliela distruggere facendovi sparare addosso. Non vi parrà una gran tecnica, ma se siete veloci a spostarvi funziona, perciò...
Colpite la **gabbia** nella stanzetta, poi occupatevi del vostro amico. Senza più nemici in vista e vostra suocera in pellegrinaggio a Gerusalemme vi sentite sicuri, perciò saltate sull'**alberello**, poi su quello più in alto, e usate il **Lum viola** per raggiungere la balconata sull'altro lato.

ATTO II

Tanto per cambiare, vi trovate in acqua. I vostri abiti cominciano a puzzare di marcio, ma non vi importa. Vi interessa molto di più trovare i Lums gialli che si trovano sottacqua. Poi riprendete il respiro, e reimmergetevi per azionare le **quattro leve** che libereranno **Carmen**, la balena. Potreste decidere che vi va bene pure lei, perciò decidete di conoscerla meglio; andatele incontro e seguitela quando anche lei si allontanerà da voi. Due piranha tenteranno di far scoppiare le **bolle d'aria** di Carmen, ma voi non vi preoccuperete per così poco, no? Sparategli e rifornite la vostra riserva di ossigeno con le bolle di aria.
Seguitela su e giù attraverso i passaggi

subacquei; sul fondo, dopo il primo angolo e quando comincia a risalire, troverete Lums gialli e bolle d'aria. Quando poi il passaggio tornerà orizzontale raccogliete la **bolla d'aria** e velocemente il Lum giallo che gli sta attaccato; se lo perdete giratevi velocissimamente, ma dovete essere veramente dei fulmini!
Il Lum giallo successivo lo troverete quando il passaggio ridiscende, e un altro è appena passato le **alghe rosse** sulla destra, un altro ancora sul fondo quando scende ulteriormante, gli ultimi due nell'ultimo tratto di strada. Ormai esausti non lo credereste mai, ma la pesca è finita: alla fine del tunnel troverete la luce, cioè il **Guardiano della Maschera dell'acqua**.

Boss: Guardiano della Maschera dell'acqua
Animo, ne avete affrontati di peggiori! Non ve ne ricordate più? Vi capisco, a furia di raccogliere papaveri... Intanto, esaminate bene il passaggio a destra e sinistra, per prendere **Lums rossi** e **blu**.
Emergete e affrontate il boss...
Correte sul margine della pendenza e colpite il **Lum viola** per iniziare a oscillare. Evitate le **schegge di ghiaccio** che il boss vi lancia e oscillate da Lum a Lum attraverso il largo pendio. Se mancherete un Lum o verrete colpiti dovrete ricominciare, quindi attenzione! Non appena avrete preso l'ultimo **Lum viola**, saltate verso il boss e levitate. Sparate alla punta di giaccio sospesa sopra il boss perché gli cada in testa, poi tornate in cima: ad aspettarvi non fata Morgana ma un **extra Lum**. Dopo averlo preso libratevi verso il passaggio dietro la **cascata**.

LIVELLO 7: LE COLLINE DEI MENHIR

Lums gialli da raccogliere: 23/55
Animali in gabbia da salvare: 2/5

ATTO I
Prendete i Lums gialli dietro l'**albero** e dietro al **canile**. Per ora ignorate ed evitate le **conchiglie** che camminano, ma saltate sul **fungo** per scalare l'albero. Da un ramo saltate sulla **capanna di legno** e sparate alla prima **gabbia aperta**. Scivolate giù e pungolate una conchiglia dal canile. Per cavalcarla, giratele attorno per un poco, evitandola. Presto si fermerà, senza fiato, e voi potrete usarla come comodo mezzo di trasporto. Un po' lento, magari... puntate al **tunnel rosso**. Prendete il Lum giallo sulla **sinistra** e continuate il cammino. Attraversate il ponte e un'altra conchiglia vi inseguirà, più battagliera del previsto. Zigzagate per un poco, raccogliendo **Lums rossi** per seminarla. Dopo un bel raccolto di Lum gialli seguite la strada fino alla fine.

ATTO II
Dall'altro lato della porta troverete un grosso edificio: l'**Elite Troop Training Centre**. Attenti: c'è un pirata che vi spara da sopra. C'è una **porticina** nel muro con uno Sparadrap di metallo; per aprirlo, adescate una conchiglia fuori dal canile e fatevi inseguire fino alla porta, spostandovi all'ultimo istante. Colpite la **gabbia** dentro la stanza e raggiungete la larga rampa sulla **destra** della costruzione.
Seguite la **balconata** intorno e colpite il **Pirata Rosso** che vi sta sparando, quindi azionate la **leva** dietro di lui. Scendete attraverso il canile per cogliere Lums gialli. Poi adescate un'altra conchiglia (a che vi siete ridotti...!) e fatela correre per farla stancare. Quindi cavalcatela sulla **rampa** e lungo la balconata, attraversate la **porta aperta** e giù lungo i tortuosi **scalini** per far saltare in aria la porta dal fondo. E qui incontrerete il vostro vecchio amico, **Clark**, che non rimarrà tale a lungo se lo trattate come avete fatto finora con gli altri...

LIVELLO 8: LA CAVERNA DEI BRUTTI SOGNI

Lums gialli da raccogliere: 65
Animali in gabbia da liberare: 0
Oggetti speciali: Elisir della vita

ATTO I
Si cambia ambiente! Qualcosa di allegro: dovrete percorrere una **spina dorsale** sospesa al di sopra di una bruttissima roba viola saltando di piattaforma in piattaforma per prendere i Lums gialli. Divertente? Sei della famiglia Addams? Comunque, sul ripiano a **sinistra** troverete anche uno di quei deliziosi **Lums viola**; scadenzando i vostri salti balzate fra i teschi che appaiono e scompaiono per raggiungere la **strada di ossa** sulla destra. Presi tutti i Lums sul muro saltate attraverso i successivi due teschi verso i piani gradinati appena oltre di essi.
Arrampicatevi verso quello più grande e sparate al tentacolare e unghiato braccio per farlo ritrarre. Usate il **Lum viola** per raggiungere prima il muro di ossa sulla destra e poi il sottile **ponte di pietra**; saltate sulla prima **torre di teschi**, scalandola velocemente, poi sulla successiva prima che scompaia nel nulla, e così fino all'altro lato. Percorrete il lungo e sinuoso passaggio fino a un vicolo cieco; utilizzando il **Lum viola** raggiungete l'alta **finestra** nella roccia.
Raccogliete il **Lum verde** e planate giù sulla piattaforma rotonda, raccogliendo tutti i Lums gialli. Fate conoscenza con le due creature che vi aspettano con una fiatella... a dir poco incandescente, e appropriatevi della **Magica Sfera Gialla** quando muoiono. Date un colpetto alla **palla brillante** nella **piramide gialla** per aprire il passaggio, quindi entrate come novelli Indiana Jones.

ATTO II
Nella stanza successiva c'è un grande volto con **due piramidi** colorate: blu su un lato e giallo su un altro. Da veri esploratori vi aspettavate qualche trucchetto... troverete le **Sfere Magiche** colorate nel modo giusto per adattarsi alle piramidi!

Sfera Magica Blu
Nella stanza grande uccidete i **bruchi**, prendete i Lums gialli e saltate nel piccolo passaggio sulla **sinistra**. Ignorate le svolte a **destra**, sempre dritto come un fuso per raggiungere il grande **lago viola**.
Saltate sul primo teschio galleggiante e poi sul secondo, che vi sosterrà; da qui levitate fino alla **piattaforma ruotante**, poi alla sporgenza sulla **sinistra**. Raaccogliete il Super Lum giallo e saltate sulla successiva piattaforma girevole. Arrivate alla sporgenza alla fine e prendete il **Lum verde**.
Appropriatevi della **Sfera Magica blu** e gettatela sulla piattaforma rotante. Non preoccupatevi se la perdete: ve ne apparirà un'altra. Raggiungetela, quindi lanciatela sulla sporgenza di **destra**, stando al bordo della piattaforma e aspettando che punti sulla sporgenza prima di tirarla. Quindi saltate sulla stessa sporgenza, raccattate la sfera e lanciatela sul successivo pezzo di roccia girevole. Da qui tiratela sul ripiano alla **sinistra** e prendete il Lum giallo. Uccidete l'**occhio saltellante** e gettate la Sfera Magica attraverso l'entrata del passaggio dalla quale siete partiti. Portate la palla luminosa alla **piramide blu** nella stanza principale e gettatecela dentro.

Sfera Magica Gialla
Tornate al passaggio che avete appena lasciato e prendete a **destra** alla prima biforcazione. Alla fine del percorso utilizzate il **Lum viola** per raggiungere il ripiano oltre, saltate sul **teschio** che si muove, poi sulla grande sporgenza dalla parte opposta e uccidete gli occhi. Usate manualmente il Lum viola per il primo piccolo pilastro, saltate sul successivo e sul teschio, poi sul pilastro più vicino e



raccogliete tutti i Lums gialli su tutti i pilastri. Eliminate il bruco così smetterà di rompervi e dirigetevi al **teschio mobile** che vi farà salire alla sporgenza su cui si trova la **Sfera Magica Gialla.**
Prendete la sfera e il **Lum verde**, e gettateli sul ripiano con l'occhio saltellante. Usate il **Lum viola** e buttate la **palla gialla** sulla sporgenza sottostante. Planate giù e gettate la sfera oltre l'entrata del passaggio. Poi non meravigliatevi se cominciano a girare le sfere pure a voi... Portate la sfera alla **piramide gialla** e sistematela sulla sua cima. Questo aprirà l'enorme bocca: entrate e scendete nell'apertura.

ATTO III

Dirigendovi verso la **melma verde** comincerete a scivolare, seguiti dappresso dal Guardiano della caverna dei brutti sogni. A quel punto avrete dei dubbi sulla robaccia sulla quale state scivolando, ma vi conviene tenerveli per voi e sperare che sia solo fango...
Colpite o saltate le **schegge di ghiaccio** e raccogliete i **Lums gialli** e **rossi**. Salterete le buche, quindi non preoccupatevene.
Raccogliete Lums gialli e cavalcate schifezze, c'è chi si diverte così (io preferisco il sesso) finché non arriverete ad affrontare il prossimo guardiano.

Boss: Guardiano della caverna

Prima di tutto, schivate il **fuoco** che il boss vi sputa addosso. Lo so che non siete scemi , ma forse uno che perde tempo a raccogliere Lums gialli a destra e sinistra mentre gli sparano addosso dà adito a qualche perplessità... Per raggiungere il primo pilastro dovete utilizzare i teschi che il boss vi lancia addosso, dimostrando che non vi è ancora andato in pappa il cervello.
Prendete i Lums e ripetete il procedimento per arrivare al secondo pilastro, dove ci sono un **Lum giallo** e uno **viola**, da usare subito.
Schivando il fuoco arrivate al Lum successivo e planate alla base del **muro di ossa** sotto al boss. Scalatelo e prendete il **Lum verde**.
Usando uno dei teschi saltate sul pilastro successivo e quindi, evitando il fuoco a tutti i costi, saltate fra le **colonnine** prendendo tutti i Lums. Usate un teschio per arrivare alla penultima colonnina e prendete tutti i **Lums gialli**, **rossi** e **verdi**. Per arrivare alla piattaforma finale dovrete colpire e saltare su **quattro teschi**, però otterrete il vostro Lum giallo e potrete seguire il passaggio fin oltre l'angolo, dove riceverete l'**Elisir della vita**.

LIVELLO 9: RITORNO ALLA COLLINA DEI MENHIR

Lums gialli da raccogliere: 55/55
Animali in gabbia da liberare: 6/6

ATTO I

Dovete tornare alle colline dei Menhir per incontrare di nuovo il vostro vecchio amico **Clark**. Potete farvi il vostro primo giro panoramico delle bellezze delle colline dei Menhir, stavolta con l'**Elisir della vita**.

ATTO II

Dopo aver dato l'Elisir a Clark, seguitelo attraverso la **breccia** che apre nel muro. Nella scatola sulla **sinistra** della stanza dove entrerete c'è un Lum giallo; usate il **Lum viola** sopra di voi per raggiungere il piccolo cornicione di fronte alla **gabbia sospesa**.
Colpite la gabbia per liberare **Ludiv**, infilatevi dalla finestrella nell'altra stanza, colpendo la **leva sul muro** per far entrare anche Clark, quindi attiratelo verso il muro più lontano, dove interromperà il suo cammino.

ATTO III

Raccogliete tutti i Lums gialli dal pavimento e saltate sul **ceppo** di albero. Utilizzate il **Lum viola** per raggiungere il cornicione e colpire l'ultima gabbia. Quindi scivolate via e infilate lo stretto passaggio proprio dietro la **cuccia del cane**. Scalate i rampicanti e saltate sulla sporgenza opposta. Distruggete la gabbia e prendete il **Super Lum giallo**, quindi scendete. Adescate una **conchiglia** ambulante, ormai piace anche a voi, stancatela come meglio vi piace e cavalcatela su per il passaggio inclinato di fronte e alla **destra** della cuccia, evitando i sassi e raccogliando tutti i Lums gialli. Occhio ai massi rotolanti e soprattutto a uno che emerge dalla terra.
Raccogliete i Lums gialli sul **ponte di legno**, schivate i piranhas e le pietre e acchiappate l'ultimo **Super Lum giallo**, per poi entrare nelle grotte. Non vi sentite come quando Shumacher ha vinto il titolo iridato?

LIVELLO 10: IL CANOPO

Lums gialli da raccogliere: 65
Animali in gabbia da liberare: 6

ATTO I

Raccogliete tutti i Lums gialli e un grosso **ragno** deciderà che gli avete rotto le scatole, facendovi definitivamente perdere la voglia di andare in campeggio.
Dato però che siete un po' animalisti (in realtà perché vi fa senso, ma l'animalismo è così politically correct...) decidete di non ucciderlo: scalate le tele fino al **cornicione** più in alto, in fretta perché il ragnaccio vi insegue, per il **Lum viola** che vi permetterà di rompere la gabbia sospesa, per poi tornare alla tela e continuare.
Sulla sporgenza superiore levitate sopra la grossa fenditura e scalate la tela. Colpite la gabbia, prendete il **Super Lum giallo** e scivolate giù nella **buca**.

ATTO II

Correte lungo l'asse a **sinistra** e uccidete il **Pirata Rosso**. Percorrete il piccolo **molo di legno** e colpite la lontana leva che libererà il vostro vecchio compare, **Globox**. Tornate alla sporgenza principale e percorrete la trave successiva verso le **porte con i laser**.
Ormai non sapete più se siete Peter Pan od Obi One Kenobi, ma vi sentite esaltati, soprattutto quando Globox improvvisa una danza della pioggia che manda in corto circuito la porta.
Annotando mentalmente di non prendere più in giro la vostra sorellina che gira con la vostra bambolina woodoo oltrepassate la porta e vi infilate nella **fossa**, librandovi in modo da acchiappare il Lum giallo (non potrete riprenderlo più tardi, a meno che non moriate o non rifacciate il livello...)
Prendete il Lum giallo e dirigetevi verso la **pianta luminosa**.
Globox vi stupirà con effetti speciali facendola crescere, perciò colpite la gabbia sul fungo dietro di voi e saltate sulla **foglia fluttuante**, che vi porterà su all'alta sporgenza dove vedrete un **palo**. Sparate allo Sparadrap che lo protegge e cadrà, permettendo a Globox di seguirvi.
Attraversate il passaggio successivo, assicurandovi che il genietto risolvitutto vi segua da vicino. Colpite la gabbia dietro di voi e inducete Globox a incendiare il passaggio, spegnendo poi le fiamme con la sua danza della pioggia. Uccidete il **Pirata Rosso** per aprire il cancello e Globox vi regalerà un **Lum d'argento** per incrementare la vostra potenza di fuoco. E' proprio vero, non esistono più amici così...

ATTO III

Schivate le cannonate e liberate le gabbie. Prendete tutti i Lums gialli e affrontate il **Pirata Verde**.
Se avete assi nella manica tirateli fuori, e lanciategli contro uno dei vostri colpi più potenti, evitando magari i barilotti in fiamme. Andate a prendere il vostro amico fifone che si è nascosto in un angolino, ma non rimproveratelo: vi serve per aprire la prossima porta laser.
Prendete il **Lum verde** e uccidete il **Pirata Rosso** dietro l'angolo. Cogliete tutti i Lums gialli che trovate sparsi sul pavimento e saltate sulle scatole sulla **destra**.
Aprite la gabbia sospesa e usate il **Lum viola** per raggiungere il soffitto per l'ultimo Lum. Dopodiché scendete e cercate **Globox** per fargli 'curare' la pianta sul pavimento. Usatela per uscire; aprite la gabbia e tuffatevi nella **polla**.

questo è uno specchio



www.villaggiomusica.it

Tutti i Giochi

Arcade

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Aironauts	PP	2/Feb 00	66
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Centipede	PP	4/Apr 00	44
Dan Gun	IM	8/Ago 00	61
Gauntlet Legends	PP	6/Giu 00	56
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Grand Theft Auto 2	PG	1/Gen 00	30
Pong	PP	1/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Strider 2000	IM	6/Giu 00	58
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
Toy Story 2	PP	3 Mar 00	67
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36

Avventura

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
A sangue freddo	PI	6/Giu 00	70
Chase The Express	PI	6/Giu 00	74
Chase The Express	PG	8/Ago 00	32
Chase the Express	AS	10/Ott 00	78
Crusader of Might and Magic	PP	5/Mag 00	54
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Dino Crisis	AS	2/Feb 00	80
Discworld Noir	PG	2/Feb 00	26
Dracula - La resurrezione	PP	7/Lugl 00	40
Fear Effect	PG	3/Mar 00	12
Fear Effect	AS	4/Apr 00	84
Galerians	PI	5/Mag 00	70
Galerians	PG	7/Lug 00	26
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	1/Gen 00	62
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid Special Missions	PP	1/Gen 00	34
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Nightmare Creatures 2	PP	6/Giu 00	42
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Overblood 2	PP	12/Dic 99	54
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Parasite Eve 2	IM	5/Mag 00	66
Parasite Eve 2	PI	7/Ago 00	62
Parasite Eve 2	PG	9/Sett 00	20
Parasite Eve 2	AS	9/Sett 00	74
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Rainbow Six	PP	1/Gen 00	38
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Resident Evil 3 Nemesis	IM	2/ Feb 00	68
Resident Evil Nemesis	PG	3/Mar 00	26
Ronin Blade	PP	3/Mar 00	60
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Syphon Filter 2	PI	3/Mar 00	80
Syphon Filter 2	PG	4/Apr 00	30
Syphon Filter 2	AS	5/Mag 00	84
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Spyro 2	CL	5/Mag 00	68
Star Wars: La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider: the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Urban Chaos	PG	5/Mag 00	16
Urban Chaos	AS	6/Giu 00	84
Vagrant Story	PI	7/Lugl 00	58
Vagrant Story	PG	8/Ago 00	28
Vagrant Story	AS	8/Ago 00	78
Vampire Hunter D	PI	4/Apr 00	69
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28
Xena: Warrior Princess	PP	2/Feb 00	61

Avventura Punta e Clicca

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Cina	PP	4/Apr 00	45
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
Juggernaut	IM	5/Mag 00	64
The X-Files	PP	8/Ago 99	36

Azione

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Army Men Air Attack	PP	4/Apr 00	52
Asterix e Obelix contro Cesare	PP	3/Mar 00	70
Attack of the Saucerman	PP	8/Ago 99	62
Die Hard 2	PI	3/Mar 00	74
Die Hard 2	PG	4/Apr 00	20
Dragon Valor	PI	8/Ago 00	65
Fighting Force 2	PG	1/Gen 00	16
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	11/Nov 99	82
Medievil	CL	11/Nov 99	54
MediEvil 2	PI	3/Mar 00	78
MediEvil 2	PG	5/Mag 00	12
Medievil 2	AS	7/Lugl 00	76
Spider-Man	PI	6/Giu 00	66
Spider Man	PG	10/Ott 00	16





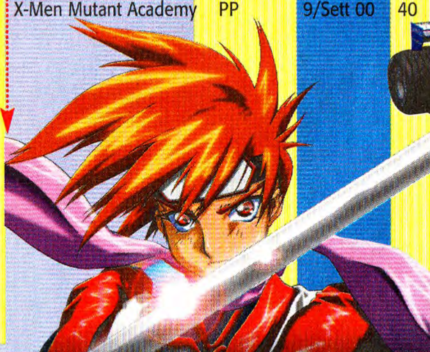
Titolo	Articolo	Numero	Pag.
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
Tenchu	PP	1/Gen 99	28
Tenchu 2	IM	4/Apr 00	56
Tenchu 2	PI	9/Sett 00	60
Terracon	PI	7/Lugl 00	64
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	1/Gen 00	12

Giochi di ruolo

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Alundra 2	PP	7/Lugl 00	42
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Dragon Valor	PP	10/Ott 00	38
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	1/Gen 00	76
Final Fantasy Anthology	IM	4/Apr 00	65
Final Fantasy IX	IM	10/Ott 00	56
Grandia	PP	9/Sett 00	48
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon: story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Koudelka	PP	10/Ott 00	40
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Legend of Legaia	PP	7/Lugl 00	38
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Saga Frontier 2	PP	6/Giu 00	36
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Shadow Madness	PP	2/Feb 00	45
Star Ocean	PP	1/Gen 00	68
Vandal Hearts	PP	8/Ago 00	42
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

Picchiaduro

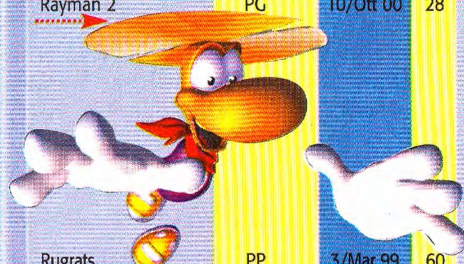
Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Boombots	PP	5/Mag 00	56
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Ehrgeiz	PP	5/Mag 00	38
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Gekido	PG	5/Mag 00	24
Jackie Chan	PG	5/Mag 00	20
Jo Jo' Bizarre Adventure	PP	4/Apr 00	55
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes	PP	2/Feb 00	51
Psychic Force 2	PP	6/Giu 00	57
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Shaolin	PP	3/Mar 00	68
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Star Wars - Jedi Power Battles	PP	6/Giu 00	34
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Street Fighter Alpha Ex 2	PI	4/Apr 00	66
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Toshinden Subaru	IM	1/Gen 00	69
Toshinden 4	PP	10/Ott 00	52
Warpath Jurassic Park	PP	2/Feb 00	54
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18
X Men: Mutant Academy	PI	6/Giu 00	73
X-Men Mutant Academy	PP	9/Sett 00	40





Platform

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Buster and the Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Crash Bandicoot Warped	CL	8/Ago 00	58
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Hugo	PP	2/Feb 99	62
I puffi	PP	1/Gen 00	42
Jumping Flash 3	IM	6/Giu 00	60
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pacman World	PP	1/Gen 00	52
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rayman 2	PI	9/Sett 00	62
Rayman 2	PG	10/Ott 00	28



Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Spyro 2: Gateway to Glimmer	PG	12/Dic 99	34
Spyro 2	CL	5/Mag 00	68
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Tomba 2	PP	5/Mag 00	59
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75

Puzzle

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Next Tetris	PP	2/Feb 00	59
Puchi Carat	PP	3/Mar 00	69
Puyo Puyo	IM	6/Giu 00	61
Spin Jam	PP	7/Lugl 00	55
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

Racing

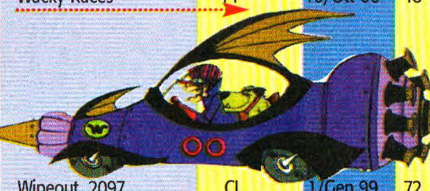
Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Action Man	PP	2/Feb 00	58
Bomberman Race	PP	1/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Carmageddon	PP	12/Dic 99	58
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Colin McRae 2	PI	3/Mar 00	76
Colin McRae Rally 2	PG	7/Lugl 00	22
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Demolition Racer	PP	1/Gen 00	54
Destruction Derby Raw	PI	6/Giu 00	71
Destruction Derby Raw	PG	7/Lugl 00	18
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
F1 2000	PG	4/Apr 00	36
F1 2000	PI	10/Ott 00	62
F1 World GP	PP	2/Feb 00	30
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	1/Gen 00	30
Gran Turismo 2	PG	2/Feb 00	12
Gran Turismo 2	PS	3/Mar 00	39
Hydro Thunder	PP	5/Mag 00	63



Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels Turbo Racing	PP	12/Dic 99	63
Jet Moto 3	IM	8/Ago 00	60
Killer Loop	PG	1/Gen 00	26
Lego Racers	PP	4/Apr 00	53
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68
Le 24 ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
Micro Maniacs	PG	5/Mag 00	28
Mobil 1 Rally Championship	PP	4/Apr 00	42
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Moto Racer WT	PI	8/Ago 00	63
Muppet Race Mania	PP	6/Giu 00	55
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Nascar 2000	PP	2/Feb 00	46
Nascar Rumble	PP	9/Sett 00	47
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed: Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Need For Speed: Porsche 2000	PG	6/Giu 00	20
N-Gen	PI	5/Mag 00	72
N-Gen	PG	7/Lugl 00	30
4x4 World Trophy	PP	5/Mag 00	60
Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Rally de Europe	IM	10/Ott 00	60
Rally Masters	PP	6/Giu 00	40
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Ridge Racer Type 4	CL	3/Mar 00	72
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Roadrash Jailbreak	PP	5/Mag 00	52
Roadsters	PP	2/Feb 00	62
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Rollcage	PG	3/Mar 00	18
Runabout 2	IM	4/Apr 00	58
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Superbike 2000	PP	5/Mag 00	61
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Test Drive 6	PP	10/Ott 00	50
Test Drive Off Road 3	IM	4/Apr 00	64
The Dukes of Hazzard	IM	2/Feb 00	73
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
TOCA World Touring Cars	PP	10/Ott 00	32



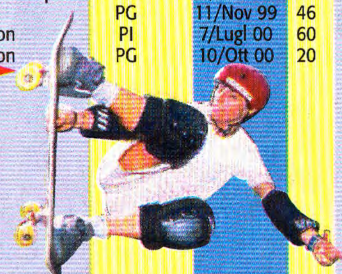
Titolo	Articolo	Numero	Pag.
360°	PP	8/Ago 99	60
Twisted Metal 4	PP	6/Giu 00	38
24 Ore di Le Mans	PG	2/Feb 00	22
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34
Wacky Races	PP	10/Ott 00	48



Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Wip3out	PS	8/Ago 99	17
Wip3out	PG	9/Sett 99	16
Wip3out	PS	10/Ott 99	36
Wip3out Special Edition	PP	7/Lugl 00	34

Simulazione sportiva

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Arena Football	PP	9/Sett 00	54
Barbie Supersport	PP	7/Lugl 00	47
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Brunswick 2	PP	8/Ago 00	56
Calcio Manager 2000	PP	5/Mag 00	62
Calcetto - Puma Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71
Cool Boarders 4	PG	3/Mar 00	22
Cyber Tiger	PP	3/Mar 00	66
Downhill Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44
Euro 2000	PG	6/Giu 00	26
Everybody's Golf 2	IM	2/Feb 00	72
Everybody Golf 2	PP	6/Giu 00	51
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
F.A Premier League Football Manager 2000	PP	2/Feb 00	42
F.A. Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46
Grind Session	PI	7/Lugl 00	60
Grind Session	PG	10/Ott 00	20

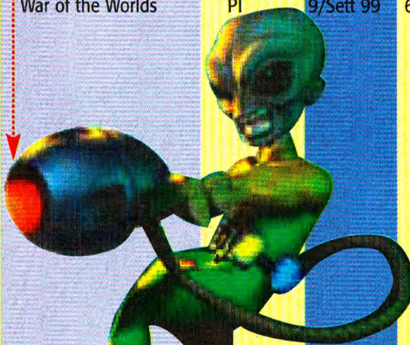


Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Hardcore Revolution	PP	8/Ago 00	54
International Track & Field	PP	3/Mar 00	62
ISS Pro Evolution	PG	4/Apr 00	24
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Jerry Lopez Surf	PP	9/Sett 00	42
Jimmy White's 2	PP	7/Lugl 00	52
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Knock Out Kings 2000	PP	2/Feb 00	36
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
LMA Manager	PI	12/Dic 99	70
LMA Manager	PP	5/Mag 00	34
Madden 2000	PP	11/Nov 99	30
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
MTVSports	PP	1/Gen 00	60
NBA Basketball 2000	PP	12/Dic 99	60
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Live 2000	PP	2/Feb 00	52
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NBA Pro 99	PP	2/Feb 00	34
NBA Showtime	PP	2/Feb 00	44
NFL Blitz 2000	PP	1/Gen 00	63
NHL Blades of Steel 2000	PP	6 Giu 00	54
NHL Championship 2000	PP	1/Gen 00	64
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
NHL FaceOff 2000	PP	2/Feb 00	67
NHL Rock The Rink	PP	6/Giu 00	53
No Fear: Downhill Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
No Fear: Downhill Mountain Biking	PP	1/Gen 00	44
Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Premier Manager 2000	PP	5/Mag 00	46
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26
Ronaldo V-Football	PI	4/Apr 00	72
Ronaldo V-Football	PI	5/Mag 00	71
Ronaldo V-Football	PP	6/Giu 00	44
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39
Sydney 2000	PG	9/Sett 00	30
Speedball 2100	PI	7/Lugl 00	65
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
Street Skater 2	PI	4/Apr 00	70
Street Skater 2	PG	6/Giu 00	30
Supercross 2000	PP	2/Feb 00	57
Tele+ Premier			
Manager 2000	PP	5/Mag 00	62
This Is Football	PS	8/Ago 99	20
This Is Football	PG	11/Nov 99	18
This Is Football	CL	6/Giu 00	64
Thrasher:			
skate and destroy	PP	2/Feb 00	32
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Tony Hawk's			
Skateboarding	PG	12/Dic 99	42
Tony Hawk's			
Sketeboarding	AS	4/Apr 00	90
Tony Hawk's			
Pro Skater 2	PI	6/Giu 00	68
Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67
Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40
UEFA Champions			
League 2000	PP	5/Mag 00	44
UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60
UEFA Striker	PG	1/Gen 00	20
Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60
V Ball	PP	8/Ago 99	40
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Victory Boxing 3	PI	4/Apr 00	67
Victory Boxing 3	PP	7/Lugl 00	56
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
WCW Mayhem	PP	2/Feb 00	60
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70
Winning Eleven 2000	IM	10/Ott 00	54
WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32
WWF Smackdown	PI	4/Apr 00	68
WWF Warzone	CL	1/Gen 00	66
Simulazioni varie			
Beatmania	PP	9/Sett 00	52
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Eagle One	PP	3/Mar 00	36
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Midnight in Las Vegas	PP	5/Mag 00	58
Music	PP	2/Feb 99	63
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Stealth Patrol Spec Ops II	PP	5/Mag 00	40
Streak	PP	3/Mar 99	40
Theme Park World	PP	4/Apr 00	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Vib Ribbon	PI	7/Lugl 00	62
Vib Ribbon	PP	8/Ago 00	52
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36
Worms Pinball	PP	2/Feb 00	65
Sparatutto			
Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Ace Combat 3	PP	3/Mar 00	34
Alien Resurrection	PP	10/Ott 00	36
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
Armorines	PP	8/Ago 00	40



Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Army Men			
Operation Meltdown	PP	6/Giu 00	46
Battle Tanx	PP	5/Mag 00	57
Bio Hazard Gun Survivor	IM	4/Apr 00	60
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Colony Wars 4	PP	3/Mar 00	64
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
Ghoul Panic	PP	4/apr 00	54
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police	CL	6/Giu 99	74
G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Grudge Warriors	PP	7/Lugl 00	57
Medal of Honor	PG	2/Feb 00	18
Mighty Hits Special	PP	3/Mar 00	71
Millennium Soldier			
Expendable	PP	2/Feb 00	40
Missile Command	PP	7/Lugl 00	53
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Quake 2	PG	11/Nov 99	12
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
Rescue Shot	PP	7/Lugl 00	48
Resident Evil Survivor	PP	7/Lugl 00	50
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
Silent Bomber	PI	4/apr 00	74
Silent Bomber	PP	8/Ago 00	36
South Park	PP	9/Sett 99	40
Space Debris	PP	2/Feb 00	64
Space Invaders	PP	2/Feb 00	56
Star Ixiom	PP	6/Giu 00	52
Star Trek: Invasion	PI	6/Giu 00	72
Super Dimension			
Star Trek Invasion	PG	9/Sett 00	26
Super Dimension			
Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Terracon	PP	10/Ott 00	47
Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
V2000	PP	2/Feb 99	59
Vigilante 8	PP	3/Mar 00	32
Virus	PP	8/Ago 99	58
War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67



Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Strategici			
Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Front Mission 3	PG	8/Ago 00	24
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Hogs of War	PG	9/Sett 00	20
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Monster Rancher 2	IM	1/Gen 00	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Railroad Tycoon 2	PP	5/Mag 00	32
Team Buddies	PI	8/Ago 00	64
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18



Legenda

AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet
PS = Planet Special
IM = Importazione